

¡NUEVA!
MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES
Nº 13 700 ptas.
PlayStation Power
La autoridad en los juegos de PlayStation
VIVE EL MUNDIAL MÁS DE CERCA
EXTRA
50 PÁGINAS
RESIDENT EVIL 2
¡LAS MISIONES DE SUS PERSONAJES AL COMPLETO!
COPA DEL MUNDO FRANCIA '98
Pele, Maradona, Baggio, Ronaldo... ¡TÚ!
GRAN TURISMO
EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS DEL MUNDO
PLAYSTATION USA
¿ESTÁN TAN LOCOS POR LA PLAYSTATION CÓMO NOSOTROS?
¡Trucos!
Cool Boarders 2: ¡Las piruetas más alucinantes!
Masters of Teräs Käsi: ¡Todos los movimientos de los personajes!
Bushido Blade: ¡Conviértete en el MAESTRO!
¡MÁS de 100 trucos y secretos!
MC
00013
8 414090 122771

30 Junio 1998 Nº 13

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte

Redactora:
Rosana Rivero



Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Josué Juárez, Carles Sierra, A. Font, Roser Colet y Nacho Hernández.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Madrid: Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
Publicidad Consumo: Alba Fernández
Monestir, 23, 08034 Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 700 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 700 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 5.100 ptas. España; 6.995 ptas. Europa y 10.150 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 – 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

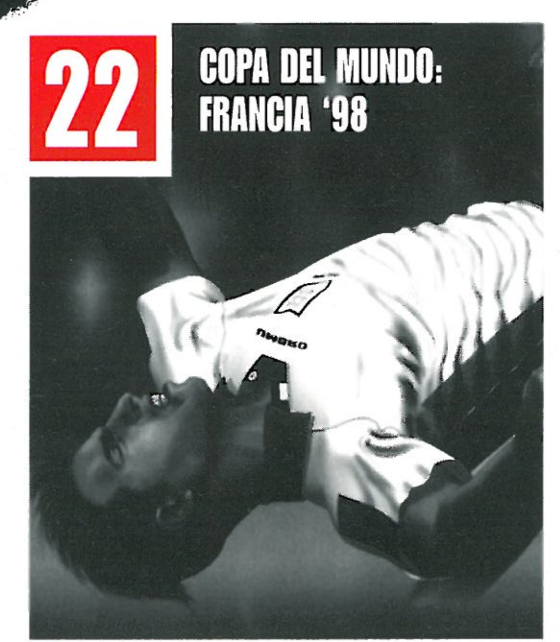
Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC

Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74

22 COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98



¡Trucos!

Las guías más grandes y los mejores trucos TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO

Cool Boarders 2 34

Star Wars 40

Bushido Blade 44





Análisis

PlayStation ¡Genial!

Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.



Alundra 70

Forsaken 68

Gran Turismo 62





COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98



El último título de EA y uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

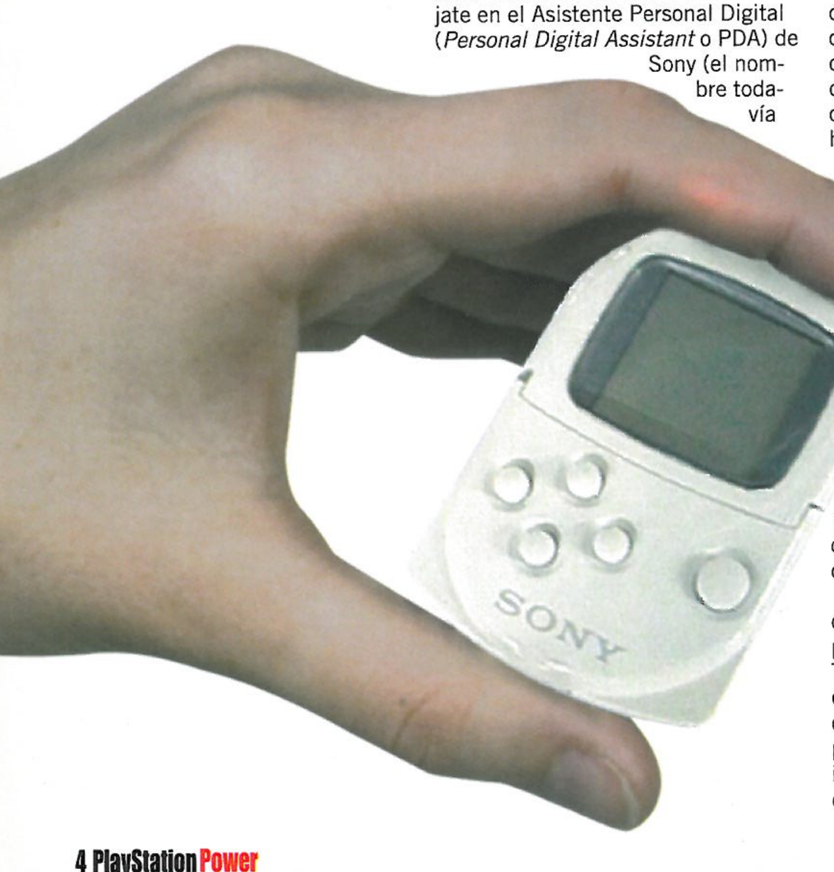
¡Un monstruo de

De acuerdo, en realidad no es una PlayStation portátil, pero sí es compatible con la PlayStation, terriblemente atractivo y ¡queremos uno ahora mismo!

▼ Sí. ¡Es así de pequeño! Es del tamaño de una tarjeta convencional de memoria, aunque un poco más grueso. ¿Y cómo se introduce en las ranuras de las tarjetas de la PlayStation? El frontal en el que se sitúan los botones se levanta y la parte visible se desliza, sin esfuerzo, al interior. Realmente ingenioso, ¿no?

Estaba escrito que, tarde o temprano, Sony iba a introducirse en el mercado de los juegos portátiles. La Gameboy debería haber sido un Game Man de Sony y, desde entonces, deben haber estado dándose con un canto en los dientes. Fíjate en el Asistente Personal Digital (*Personal Digital Assistant* o PDA) de Sony (el nombre todavía no está muy claro). Desarrollado por Sony Japón, este pequeño PDA es una ampliación de la conocida tarjeta de memoria. Pero, continúa leyendo, la cosa todavía mejora.

El PDA posee un procesador programable RISC de 32 bits, además de una pantalla de cristal líquido, posibilidad de sonido y comunicación, y ha sido diseñado para «actividades de ocio», lo cual incluye juegos. Pero ¿qué hace? Bueno... El pequeño y atractivo artilugio podrá transportar «datos personales», como nombres, direcciones, números de teléfono, etc. Dispone, a su vez, de reloj y alarma para aplicaciones del tipo agenda personal y contendrá juegos básicos. Todo ello incluido y disponible en forma de código escondido en títulos PlayStation que podrán ser descargados a través de la tarjeta de memoria.



LANZAMIENTO 1999 DE: SONY

Por lo que se refiere a los jugadores japoneses, lo más atractivo para comprarse uno será su estilo Tamagotchi, de aparato monstruo de bolsillo. A través de la posibilidad incorporada de comunicación por infrarrojos, podrás transmitir e intercambiar datos (como detalles de tu mascota virtual con objetivos de lucha) directamente entre dos PDA sin emplear la consola como puente. Cuando necesites conectarlo a tu PlayStation (para descargar datos o una nueva aplicación), los botones se ocultan con una bisagra y la parte expuesta encaja en el puerto de la tarjeta. También se plantean que la entrada de infrarrojos permita transferir datos desde un PC equipado adecuadamente. ¿Habías visto alguna vez un chisme tan atractivo?

La comercialización del PDA de Sony está prevista para diciembre en Japón. Así que no esperes verlo por estas tierras hasta el año 1999. Paciencia PSP

«Lo brillante: los botones se ocultan con una bisagra y la parte expuesta encaja en el puerto de la tarjeta de memoria de tu PlayStation»

PRIMER CONTACTO

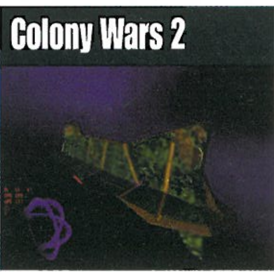
Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

A Time To Kill



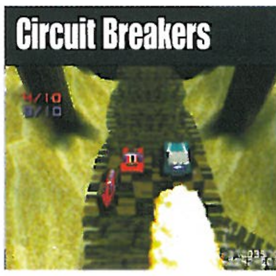
● ¡¿John Grisham ha escrito un juego?! No. Vuelve *Duke Nukem* y ¡no como un clon de *Doom*!

Colony Wars 2



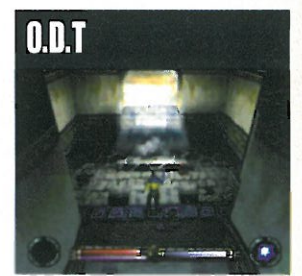
● Negaron su existencia, intentaron esconder las imágenes, pero no podíamos abandonar...

Circuit Breakers



●Un clon de *Micro Machines* que fácilmente puede desafiar al original. Te espera el paraíso del multijuego.

O.D.T



●¡Aparece una nueva aventura secreta en 3-D de Psygnosis! Pero ¿por qué ese título?

bolsillo

PDA – P&R Al habla con Sony

P: ¿Fecha de comercialización, precio, nombre?
R: Todavía por determinar.

P: ¿Es un periférico para PlayStation?
R: No ha sido clasificado como un periférico.

P: ¿Está entre los planes de Sony comercializar el producto en el extranjero?
R: Sí

P: ¿Se ha pensado en otras aplicaciones que no sean juegos?
R: Se le incorporarán aplicaciones como dietario, memos, agendas de teléfono y diccionarios.

P: ¿Es algo parecido al Tamagotchi?
R: Según las aplicaciones, se pueden jugar en él juegos como con el Tamagotchi, aunque el PDA puede disponer de muchas más opciones si se le cambia el software.

P: ¿Qué tipo de batería utiliza?
R: Las especificaciones detalladas todavía no han sido determinadas. Igual que las tarjetas de memoria, la memoria *flash* puede almacenar datos sin suministro de energía. Por consiguiente, la batería se utilizará para la función de reloj y la CPU.

P: ¿Puede usarse con una cámara digital?
R: Sí, según el software de aplicación.

Especificaciones

CPU:	procesador RISC ARMT7T de 32 bits
Memoria:	SRAM 2 KB
	Flash RAM 128 KB
Gráficos:	32 x 32 puntos en LCD monocromo
Sonido:	altavoz piezoeléctrico (4 bits PCM)
Conectores:	5 botones de entrada
	1 botón de reinicializado
Otros:	comunicación bidireccional por infrarrojos
	LED
	Función calendario
	Número de identificación
	Batería



▲ Bonito, ¿no? Vamos, admítelo. Te encantaría tener uno, ¿verdad?

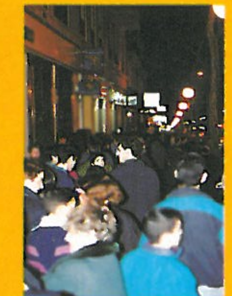
● Noticias

Noche de miedo

A finales del mes pasado Virgin vendió a Centro Mail el derecho exclusivo para poner a la venta *Resident Evil 2* antes que nadie, algo bastante típico en Japón y Estados Unidos pero poco corriente por estos lares. La cita fue la noche del día 28 de abril en los centros de Pau Clarís (Barcelona) y Santa María de la Cabeza (Madrid), a las 22:00 h. Ambas tiendas estuvieron abiertas durante dos horas (hasta las 0:00, un dígito muy apropiado), aunque la fiesta siguió hasta un poco más tarde. Un breve anuncio en la radio y otro en un par de diarios bastaron para que la noticia fuese de boca en boca... Atención: Había una pareja que se había enterado de la noticia por medio de un amigo coleccionista de películas *gore*. Otro chico se compró el juego... ¡con la consola! Quizás no nos sorprendió tanto cuando miles de personas lo hicieron en Japón el día en que salió a la venta *Final Fantasy VII*, pero aquí...

Con las primeras 50 copias vendidas, Centro Mail regalaba un póster y una camiseta del juego. Como los que se presentaron fueron muchos más —todos acompañados de amigos, novias y familiares—, un niño que había venido con su mamá demasiado tarde se pasó la noche contando la gente que tenía por delante y echando cuentas... Pobrecito, no le tocó. Nos dio mucha pena porque se trataba de... ¡el único niño! ¡Todos los presentes eran adolescentes o adultos!

¿Qué podemos decir? Felicidades a todos, bienvenido al chico que compró el juego con la PlayStation —has elegido bien— y... ¿sabías que incluso hubo un despistado que compró un *Spawn* en lugar de un *Resident Evil*? Bueno, pues a ese... Felicidades también.



▲Centro Mail de Madrid vendió alrededor de 200 copias de *RE2*



▲Jovenes y adultos esperaron impacientes para conseguir uno de los juegos del año



▲ Las dos Centro Mail estuvieron abiertas de 22h a 0h.



▲ En Barcelona las colas también fueron impresionantes.

Puesta al día

Tekken 3

En Namco hacen declaraciones sobre la inminente aparición del mayor juego de lucha de 1998 y revelan un sorprendente modo Bonus.

▶ Cada serie sucesiva de golpes parece incluso mejor que la anterior.

Según Namco y algunas fuentes independientes bien informadas en Japón, *Tekken 3* ya ha salido a la venta en el imperio del Sol Naciente y se prepara el gran debut en Europa para después del verano. Los escépticos habían expresado sus dudas sobre si este juego podría llegar a alcanzar el nivel del arcade System 12 en tan poco tiempo. No es la primera vez que Namco supera las expectativas. Según las mismas fuentes en Japón, la versión previa del juego ya es, en estos momentos, una «copia casi perfecta del original». El representante de Namco, el señor Nishimura, ha insistido en que las intros y películas del juego generadas por ordenador ya están previstas y serán del mismo nivel e incluso superior a las de *Tekken*.

«La versión previa incompleta del juego ya es una copia casi perfecta del original»

Dual Shock Shocker

Namco también ha confirmado que *Tekken 3* será compatible con el Pad analógico Dual Shock, de Sony. Este periférico, que en el momento de ver la luz esta publicación ya estará a la venta en España, supone que dos partes separadas vibran y producen una serie de ruidos sordos.

Respecto a *Tekken*, la fuerza de un golpe que se reciba debería ser proporcional a la furia de la vibración del Pad. Los japoneses de Namco están pensando incluir dicho periférico con el juego.



▲ Tal como ya informamos hace un tiempo, ahora parece que los fondos poligonales del juego arcade se mantienen. Es como si en Namco tuvieran a punto otro ganador.



▼ Eddy se permite el lujo de marcarse un agresivo paso de breakdance.

● Mientras los incondicionales de la acción/estrategia de PlayStation se sienten todavía perfectamente felices con *C&C: Red Alert*, los usuarios de PC ya están buscando la continuación, un juego que ya ha sido confirmado para PlayStation. De todas formas, nos cuentan que convertir *C&C: Tiberian Sun* a PlayStation supondrá un considerable esfuerzo. Westwood, los infatigables desarrolladores del juego, seguro que sabrán encontrar una manera, si tienen en cuenta los enormes beneficios económicos que esperan a ser recogidos...

● *Croc 2*, el juego que Fox está desarrollando, será uno de los primeros títulos destinados a la futura consola Katana, de Sega.



Force Mode Sólo para jugar en casa

LANZAMIENTO OTOÑO DE NAMCO

Una vez más, Namco tiene la intención de ofrecer a los jugadores de casa modos y secretos que no existen en las consolas que funcionan con monedas. Nuevos personajes secretos, como el diminuto y anaranjado eructador de fuego Gon, habrá una forma completamente nueva de jugar. El modo Force transforma el juego en un *beat 'em up* en *scroll* en el caso de *MK Mythologies*, al estilo de *Final Fight*. Lo que tienes que hacer es caminar de izquierda a derecha descubriendo múltiples enemigos (algunos de los cuales son completamente nuevos en este modo) hasta que alcances el jefe del nivel. Entonces, el juego cambiará a un estilo uno-contra-uno más familiar. Cuando esté terminado, el juego incluirá cuatro niveles muy originales que aumentarán la adictividad. PSP







▲ Como es habitual, en Namco se han tomado su tiempo para añadir algún aspecto extra a su última conversión para juego doméstico. En este caso, se trata del nuevo «modo Force».

● Noticias

Godzilla

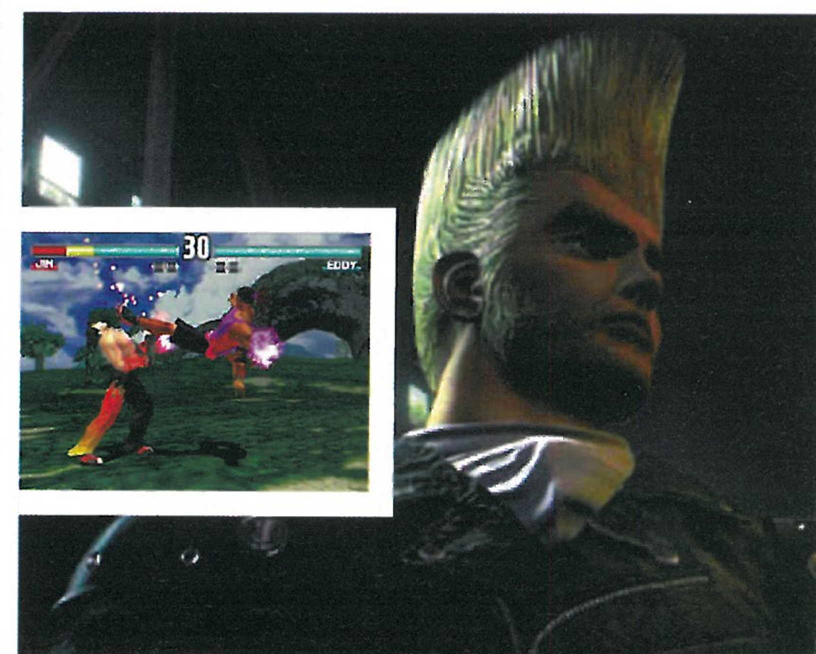
La novedad de este verano en películas de monstruos está siendo desarrollada también para PlayStation.

Intentaron negarlo, dijeron que no sabían de qué les estábamos hablando, pero, muchachos de Electronic Arts, ¡hemos descubierto vuestro juego! En una reciente feria en Nueva York, Columbia-Tristar anunció que EA estaba trabajando en una versión PlayStation del espeluznante monstruo *Godzilla*, que está a punto de aparecer en el mercado.

Poco se sabe de la película, tal es el secreto de este acontecimiento que, potencialmente, puede desbancar a *Parque Jurásico*. Y no hablemos ya del juego. De todas formas, esto es lo que hemos descubierto: la película es la continuación de *ID4* (el mismo director, los mismos productores), y presenta a Godzilla pisoteando Nueva York. Será una gran película y costará una fortuna. Esto es lo que hay. Interrogados sobre el juego, los portavoces de Electronic Arts dijeron amablemente que «no hay comentarios». Santa inocencia.



▲▼ Las versiones domésticas de la serie Tekken han generado personajes para películas, que son casi tan esperadas como los mismos juegos. Una vez conocida la noticia de que Tekken 3 ya está a la venta en Japón, la envidia nos corroe a todos.



Primer contacto

A Time To Kill

Después de apropiarse completamente y con éxito de la idea de Doom, Duke Nukem vuelve y, esta vez, intenta robar a Lara Croft...

Había una vez un juego para ordenador llamado *Doom*. Era más famoso que respirar, y era sólo cuestión de tiempo que empezaran a aparecer clones. Esto gustaba a *Doom*, porque sabía que era el mejor, nada podía derrotarlo. Durante un tiempo, las cosas fueron así... hasta que apareció *Duke Nukem*. Más grande, mejor, más suave, más divertido, más rudo, lo mejor de lo mejor.

Pasó el tiempo (y continúa haciéndolo) y apareció otro título rompedor del estilo de *Tomb Raider*. Nunca antes un juego había ofrecido un movimiento en completo 3-D, en un entorno en 3-D, tan detallado. Ahora, un poco más tarde, como muestra de agradecimiento hacia la señorita Croft y sus cabriolas, llega *Duke Nukem: A Time To Kill*.

El juego ofrece la visión desde detrás del personaje de *Tomb Raider* y la mezcla con una familiar acción gore de *Duke*. También presenta algunos efectos gráficos espectaculares, armas grandes hasta el ridículo, litros de sangre, un sistema de cámara inteligente (puedes ver la acción desde cualquier ángulo) y una posibilidad de viaje a través del tiempo.

Aparentemente, esta vez los extraterrestres que están invadiendo la ciudad de Los Ángeles han adquirido los conocimientos para viajar por el tiempo. Por consiguiente, los persigues hacia atrás en el tiempo y puedes escoger viajar a niveles como la Roma antigua, el salvaje Oeste o la Inglaterra medieval. Lo mejor de todo, de todas formas, es que sólo podrás utilizar las armas de la época en cuestión (pistolas en el salvaje Oeste, espadas en Roma, etc).

De momento, se sabe tan poco del juego que es difícil decir si es lo mejor que se va a hacer o si representa sólo una manera de conseguir dinero. Aun así, el juego *Duke Nukem*, con un estilo *Tomb Raider*, no es en absoluto lo peor que hemos oído. PSP





► Como puedes ver claramente en esta imagen, los desarrolladores N-Space han reducido los elementos

▼ La luz se utiliza como un fantástico efecto, especialmente en estas secciones de túneles.









◄ Mueve un poco los ojos hacia la derecha para obtener noticias exclusivas sobre la película *Duke Nukem*.



▲ ¡Rápido, mátalo, es diferente! Duke nunca ha destacado por ser tolerante.

Primer contacto

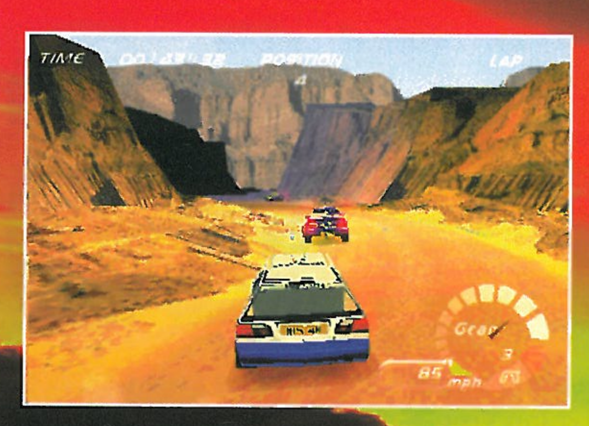
Master of Monsters

La conversión del clásico de 16 bits

Los chicos de New Software Center están preparando la conversión a PlayStation del viejo clásico de16 bits *Master of Monsters*. Se trata de un juego de rol y estrategia en el que tú estás inmerso en un mundo inimaginable. Podrás crear tus propios monstruos para enfrentarte al malvado enemigo. Dispones de cuatro personajes que lucharán contra las fuerzas del mal en batallas espectaculares, en las que deberás utilizar todos los poderes que estén a tu alcance como magias y habilidades. Si ganas serás el ¡Master of Monsters! PSP



EL CAMPEÓN DEL MUNDO



Tommi Mäkinen, el bi-campeón mundial del Campeonato Mundial de Rallies, ha apoyado este título, y ha dicho de él:
"La única forma de batir el realismo de este juego de PlayStation es meterte dentro de un coche y correr el rally de verdad. Hay otros juegos de coches, pero ninguno captura la auténtica atmósfera de la carrera como lo hace éste".

Características de Tommi Mäkinen:

- 130 tramos.
- Posibilidad de pilotar los modelos que actualmente compiten el WRC.
- Crea tus propios tramos en 3D con el editor de tramos.
- Gráficos en alta resolución (512x256).
- Efectos de luces de gran realismo.
- Modos de juego Arcade, campeonato y dos jugadores en pantalla dividida.
- Exclusivo para PlayStation™



Tommi Mäkinen
Dos veces Campeón del Mundo

Nada puede jugarse
MEJOR

tommi mäkinen





Europress

Distribuido por: ArcadiA FUNSOFT

"PlayStation" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

VIVA Football

LANZAMIENTO AGOSTO DE VIRGIN

¿Otro juego de fútbol? Este verano, la competición será infernal

Con el Mundial de Fútbol: Francia '98 a sólo un sudoroso e impaciente mes, las principales compañías de software están dispuestas a subirse al carro de los juegos de fútbol y a hacerte creer que SU simulador es el mejor... Teniendo en cuenta esto, damos la bienvenida al esfuerzo de Virgin.

Viva Football tiene bastante buen aspecto, con la habitual gama de movimientos de captura de vídeo, pero lo original de esta versión es que puedes escoger entre jugar como cualquier equipo internacional que haya competido entre 1962 y 1998, dándote, por lo tanto, la oportunidad de reescribir episodios «difíciles» de la historia del fútbol español.

Hay un total de 987 equipos, con 1.974 *kits* auténticos y la asombrosa cantidad de 16.224 jugadores individuales (lo cual hace un total de 259.584 atributos de jugador). Los programadores de Virgin han optado, como en *Mundial 98*, por un diálogo de audio basado en los jugadores.



▲ Vamos, Gazza, éntrale fuerte, hijo. Bueno, quizá no tan fuerte.

¿Puede *Viva Football*, a pesar de todo, plantarle cara a *ISS 2* y a *Copa del Mundo: Francia '98*? Ésta es la pregunta que, en los próximos meses, podrá ser respondida. Muy pronto, tendremos información de mucha más profundidad. PSP

▲ Fíjate en esas rayas. Genial.



● Noticias

Tail Concerto

¡Juegas como un perro policía llamado Raffles! No critiques tanto y sigue leyendo

En Bandai tienen un grave problema. Primero, apareció el Tamagotchi, y ahora llega *Tail Concerto*, la historia de Raffles el perro y su esfuerzo para librar a su territorio, Preree, de gatos criminales. ¡Por favor, queremos juegos tradicionales!





Por otra parte, no, que no lo sean. Esto es sólo hablar por hablar. Es el tipo de juegos que deja al equipo de *PlayStation Power* suplicando que se hagan más a menudo. Resulta ser la plataforma en 3-D de PlayStation con aspecto más prometedor en estos momentos. Las primeras imágenes muestran un aspecto francamente ridículo, pero no se trata tampoco del título que va a hacer olvidar a *Mario*. No importa cuánto necesitemos uno. PSP

● Primer contacto

Paras

¿Qué ocurre cuando dotas a los mejores artistas CG de VII del estilo de juego de Resident Evil? Te lo contamos..

Al mantener paralizado el desarrollo de *Final Fantasy VIII* hasta que Square decida si lo comercializa con la nueva máquina de Sony, el resto de la empresa parece estar en una situación de inactividad, con los pies encima de las mesas... o quizá no.

En principio, *Parasite Eve* resulta interesante por dos motivos: en primer lugar, está basado en la novela del mismo nombre de Hideaki Seno (que, según parece, ha vendido más de un millón de ejemplares en su país de origen) y, en segundo lugar, el juego recuerda mucho al clásico *Resident Evil*.

Mientras Square asegura que es un juego de rol (con el deseo de aumentar sus ingresos gracias a las reminiscencias y restos del éxito que *Final Fantasy VII* muestra todavía en las listas de ventas), el juego está basado en la acción pura, con el detallado y poligonal personaje circulando por una serie de espacios prerrenderizados, apuntando con un arma a todo lo que tiene aspecto de salir del escaparate de una carnicería. Como en *RE2*, hay *puzzles* por todo el desarrollo de la historia y personajes bien ubicados para ayudarte y estorbarte.

Más de 40 artistas han trabajado en los gráficos del juego y en algunas escenas, y Hollywood ha sido reclamado para que introdujera algo de su estilo. El equipo incluye artistas que han trabajado en *Apolo XIII*, *La jungla de cristal 3*, *Casper*, *Cliffhanger* y (¡puaj!) *Lobo*. De todas formas, en lo que respecta al desarrollo y programación del juego, el equipo es completamente *de la casa*, sacado sobre todo de la gente que trabajó en *Final Fantasy IV* o *VII*. ¿Crees que saben lo que están haciendo? ¿Hmmm? Sí, cree-



▲ Échale un vistazo a esto. ¡Fondos CG de súper alta resolución y personajes poligonales! No te lo pierdas. Es *Resident Evil 2*.

● *Lunar: The Silver Story*, una aventura muy exitosa de la Saturn, está a punto de desertar hacia PlayStation...

● Los japoneses de Technosoft también han entrado en razón y abandonan la Saturn. *Thunderforce*, su serie de disparos poligonal pero bastante tradicional, aparecerá ahora en PlayStation...

● Namco lanza un negro y brillante NegCon. Vosotros, implacables, poneos en contacto con vuestra tienda favorita...

te Eve

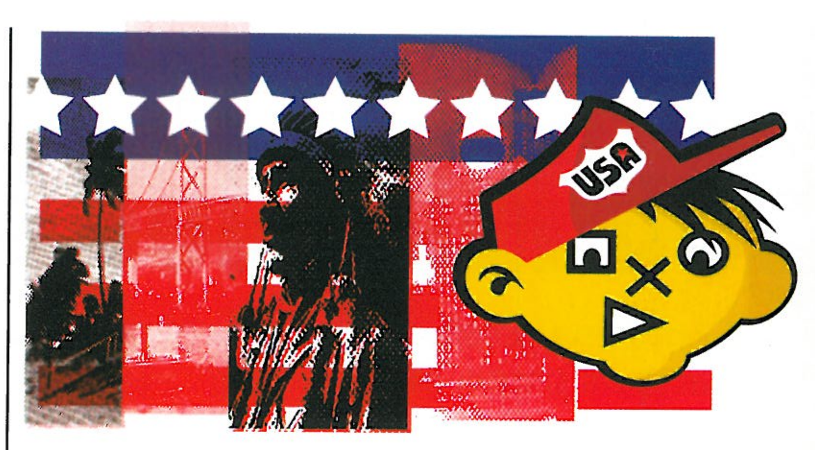
Hollywood y a los creadores de Final Fantasy

mos que sí. La historia se desarrolla en 1997, en ella aparecen policías y monstruos (no *zombies*, de todas formas) y es más confusa que aprender a leer en hebreo... de arriba a abajo. El juego se desarrolla en Nueva York y, después de diversos «ataques mitocondríacos», pasas a formar parte del nuevo equipo de agentes que deben descubrir el motivo de los ataques y resolver los casos. Según nuestro diccionario de bolsillo, la «mitocondria» es un cuerpo pequeño y esférico en el citoplasma de muchas células: contiene las enzimas que se encargan de la producción de energía. Esto nos lleva a creer que a) el libro original fue escrito por científicos y b) aparte de las palabras «células» y «energía», somos incapaces de descubrir ninguna relación del juego con las enzimas y el citoplasma. De todas formas, el aspecto del juego es excelente, aunque esperamos que se confirme su lanzamiento en el mercado europeo. Es sólo cuestión de tiempo. PSP









● USA

Desde el Oeste

América, tierra de valientes... oh, y aquí nuestro periodista, un inadaptado social que nos informará de las últimas novedades y chismorreos en la tierra de las hamburguesas.

Los americanos, como ya sabéis, sobreviven a base de una dieta estable de *beat 'em up* en 2-D y juegos deportivos con licencia que son puestos puntualmente al día cada año para alborozo de unas masas escasas de dinero.

Empezando por el reino de los juegos Capcom en 2-D, *X-Men Vs Street Fighter* está a punto de ser comercializado, pero con algunos cambios. Esto quiere decir, desgraciadamente, que hay un cierto desajuste en los gráficos de los juegos y, lo que es más importante, no hay opción de seguimiento de los personajes, que era lo más interesante del juego.

Grand Theft Auto, que salió a la venta en España hace unos pocos meses, es otro de los títulos que están esperando los yanquis. No se espera el mismo nivel de expectación por parte de los medios, ya que las autoridades norteamericanas están vigilando el proceso de forma muy cuidadosa. La sensibilidad con la que ASC se encargará del juego coincide con unas declaraciones suyas: «Diez mil kilómetros de carretera, autopistas, avenidas y calles sin salida en tres gigantescas ciudades proporcionan los elementos para persecuciones a alta velocidad con enormes descargas de adrenalina. Rápido, divertido y brutal, muchas de sus escenas de mutilación sin sentido y carnicería podrían muy bien haber sido extraídas del telediario de la noche». Hmmm...

Después del éxito en los medios de comunicación y en las tiendas, Sony ha decidido hacerse con la impresionante plataforma de Malofilm *Jersey Devil* para Estados Unidos. Producido por Konami en Japón y Ocean en España, en un principio Malofilm se planteaba comercializar el juego por su cuenta, pero desgraciadamente le faltaban los fondos necesarios para hacerlo. También hay un par de «pellizcos» que Sony quiere pegarle al lanzamiento americano.

Si eres un admirador de *Resident Evil*, Wildstorm ha lanzado una tira cómica en Internet. La encontrarás en www.wildstorm.com.

Y finalmente... después del enorme éxito a ambos lados del Atlántico, *Crash Bandicoot 1* y *2* han llegado a vender más de 5.000.000 de ejemplares en todo el mundo. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego
1	Resident Evil 2
2	Tomb Raider
3	Bloody Roar
4	Gex 3D
5	Shadow Master
6	Street Fighter EX
7	NBA Live '98
8	Alundra
9	WCW Nitro
10	Crash Bandicoot 2

PSP

Primer contacto

Conducción a tope

Como una pelota de goma, continúo avanzando a tumbos hacia mi propia muerte

Después del enorme éxito de *V-Rally*, sólo era cuestión de tiempo que los clones empezaran a salir del taller. Afortunadamente, de todas formas, gracias al excelente nivel del juego de Infogrames, el nivel de los títulos de la competencia ha tenido que ser bastante alto sólo para parecérsele. Aquí te presentamos dos de los próximos que verás.


▲ Incluso hay piedras que no puedes ver hasta que pasas por encima de ellas.

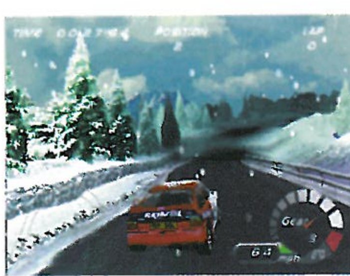
Colin McRae Rally

Después de demostrar que vale la pena con *TOCA*, Codemasters mantiene el auténtico juego de conducción a través de la licencia del dos veces Campeón del Mundo de Rallies Colin McRae, que incluye las 48 carreras del campeonato oficial, mantiene el juego tan jugable como ha sido posible y consigue, al mismo tiempo, que resulte dolorosamente realista.

A estas alturas, el juego ya muestra un aspecto bastante agradable y, con 25 personas trabajando en su desarrollo, no hay motivo para pensar que no pueda estar listo para su comercialización en mayo.

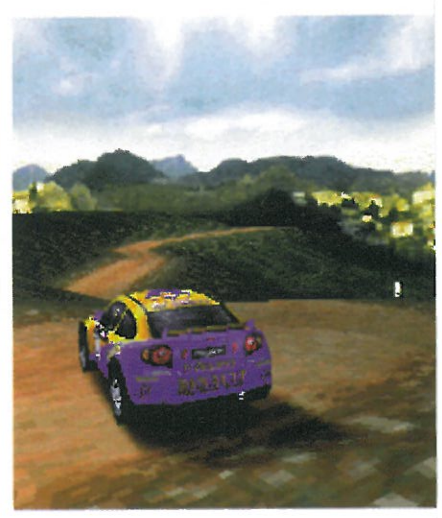
Tommy Makinen World Rally Champion

Se trata de un juego de *rallies* con licencia, esta vez del actual campeón, Tommy Makinen. Como *Colin McRae Rally*, este juego procurará un equilibrio adecuado entre el realismo y el juego de arcade. Por otra parte, su aspecto es francamente impresionante.


▲ THay un total de 60 circuitos diurnos y nocturnos y una opción para construirse uno mismo la pista.

Hay un total de 60 circuitos diurnos y nocturnos (los nocturnos merecen una mención especial por sus excelentes efectos luminosos) y, más interesante todavía, una opción para construirse uno mismo la pista. Los dos juegos presentan un buen aspecto y, con *Motorhead* y *Gran Turismo* asomándose en el horizonte, éste parece ser un buen momento para comercializar un juego de conducción. Confiamos en poder contarte más. PSP





El perfecto... Beat 'em up

Éste es el primero de una serie de artículos que pretende conseguir lo imposible: la creación del videojuego perfecto. Escogeremos los mejores elementos de los mejores juegos y, pegándolos todos juntos, conseguiremos un resultado genial. Y, con suerte, quizá algún desarrollador se decida a programar nuestra invención.

Una buena acción es primordial, claro, pero en el caso de los *beat 'em up*, el telón de fondo del juego y de sus personajes también juega un papel fundamental. ¿No te convencemos? Fíjate en *Star Wars: Masters of Teräs Käsi*, y observarás un juego mediano que ha sido elevado a la condición de «francamente bueno» gracias, simplemente, a sus personajes. Y si te quedan dudas, veamos cuál es tu reacción instintiva a esta idea para un juego... *Súper Barrio Sésamo Fighter* (con el devastador ataque del monstruo de las galletas). De fábula, ¿no? O sea, que, ante todo, nuestro juego estará basado en *Star Wars*, pero con nuestros personajes favoritos del mejor *beat 'em up* de la historia: *Tekken 2*.

Visualmente, debe ser algo especial, y lo mejor que hemos visto hasta ahora es *Soul Blade*, por lo que de ese juego tomaremos prestados los gráficos. También de *Soul Blade* era ese delicioso armamento que lo hacía tan bueno, por lo que simplemente trasladaremos ese sistema a los personajes de *Star Wars* de nuestro título.



El desarrollo del juego, sin ningún tipo de duda, lo escogeremos de *Tekken* y lo fundiremos con el combate basado en armas de nuestro invento *Star Wars/Soul Blade*. Y, como toque final, una decisión controvertida. Durante mucho tiempo hemos lanzado a la papelera la serie *Mortal Kombat* pero, después de decir que en estos días, perdemos la oportunidad de ver el fin de un largo combate —con las venas de nuestras cabezas hinchadas con furia— con el objetivo de humillar a nuestro contrario destrozándolo. O sea, que de esa vieja serie resucitamos los movimientos finales (y la sangre).

Pues ahí lo tenemos. El combate empieza, sobre el alto cesped. PSP




The Adventures of
Alundra
アランドラ


PlayStation
PAL
The Adventures of
Alundra
アランドラ
PlayStation
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
SLES 01135








¡PRÓXIMAMENTE
A LA VENTA!








I can't tell you how weary I am of looking at the sea and clouds for days.



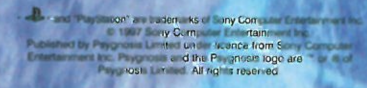

Melzas
Tomorrow it is you, Releaser. And then, the end of mankind. It is dest












PSYGNOSIS


PlayStation

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

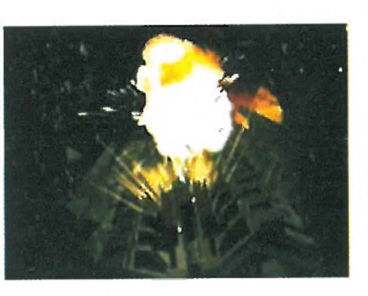
● Puesta al día

Alien Resurrection

No somos críticos de cine, por lo que deberás hacerte tú solito una idea sobre la cuarta entrega de la película Alien. De juegos, en cambio, sí podemos echarte una mano.

A*:Res*, que es el nombre que le acabamos de dar, no verá la luz del día hasta dentro de unos meses. De todas formas, contamos con un poco más de información, así como con un par de imágenes completamente nuevas, que te mostramos aquí. *A:Res* te ofrecerá cinco personajes que pueden ser seleccionados desde el principio y podrás escoger 13 niveles en tercera persona. Es un juego de disparos poligonal completo (del cual no hay imágenes todavía) que muestra de forma agradable ambientes destruibles y, evidentemente, el problema de controlar una importante plaga de alienígenas.
Como puedes ver, habrá montones de secuencias de vídeo animado, lo cual no siempre es una buena señal. En Argonaut, también han estado ocupados extrayendo efectos sonoros de la película. Sólo el tiempo dirá...





● Internet

Un paseo por Internet

Resident Evil se ha colado en la World Wide Web. Estate atento...

Como habrás notado, este mes seguimos un poco locos sobre todo lo referente a *Resident Evil*. Y, por una feliz coincidencia, el Web también lo está. Lo primero: dirígete a Capcom. Allí puedes encontrar toda la información que te interese en la sede principal, pero todavía mejor es la aventura interactiva que han instalado.
De acuerdo, en realidad no está tan bien, pero por lo menos es un juego para que te entretengas hasta que vayas (y vas a hacerlo) a comprar el auténtico juego. Consiste, básicamente, en una serie de horripilante texto basado en imágenes fijas de lucha o con posibilidades de escoger vuelos y lo encontrarás en http://www.capcom.com
Para encontrar lo mejor, de todas formas, es preciso que consultes algunas de las páginas para fans en Kryptoflare en http://www.kryptoflare.simplenet.com/resevil2/.

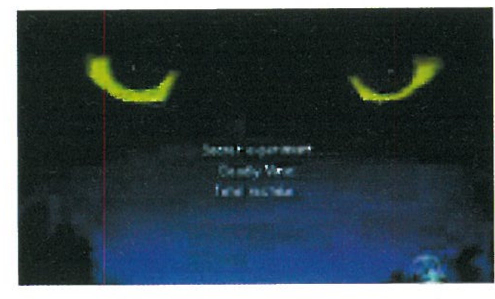
Pero no todo va a ser *Resident Evil 2* en la Red, aunque no nos quejamos. También puedes encontrar Webs más que interesantes sobre otros aspectos de la consola gris. Como punto de partida, la navegación de todo internauta poseedor de una PlayStation debe pasar ineludiblemente por cualquiera de las Webs de IGN, la mayor potencia mundial de revistas html dedicadas a videojuegos. Podemos destacar en especial PSMonline: www.psxpower.com, en la que encontrarás información actualizada a diario, una inagotable cantera de tomas de contacto y análisis, así como la posibilidad de recuperar noticias publicadas hace ya algún tiempo. La mayor parte de los análisis incluyen un vídeo.

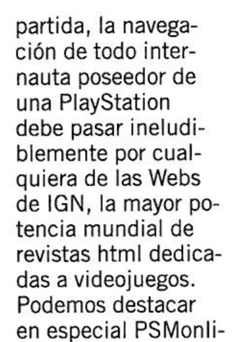
Con una interfaz menos bonita, pero más complicada, puedes visitar http://vgstrategies.miningco.com/msubpsx2.htm, una Web muy práctica, muy profesional y también actualizada a diario. Básicamente, se trata de una lista de todos los juegos que existen para PlayStation. Al ponerte sobre sus nombres, podrás disfrutar de una completísima ficha que incluye desde el análisis más exhaustivo hasta el más insignificante truco o curiosidad. Juegos analizados fase a fase.

En cuanto a Webs de actualización semanal, www.absolute-playstation.com es un magnífico ejemplo. Aunque no tiene demasiada fama, es una de nuestras Webs más visitadas ya que te permite acceder a información clara y concisa.

Pero si sólo te interesan las ultimísimas novedades japonesas, visita http://www.aiai.com/~freddy/animepsx, una Web (en inglés) que sólo te habla de lo más nuevo en Japón. Para otakus impacientes.

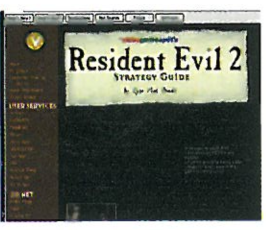
El mes que viene, más.













¡PARAD MÁQUINAS! ÚLTIMAS NOTICIAS

● *Blasto*, la plataforma de Sony (que, en la E3 del año pasado resultó un poco decepcionante) ya está a la venta en Estados Unidos. En España tendremos que esperar un poco más porque todavía no está entre los planes de lanzamiento de la compañía.

● ¿Cómo? ¿Otra secuela de *C&C*? Se trata de *C&C: Retaliation* para PlayStation. Es, en esencia, *Red Alert* una vez más, sólo que esta vez dispone de los niveles que aparecían en los paquetes de ampliación de misión para PC *Counterstrike* y *Aftermath*...

● Primer contacto

Viper



La última entrega de Infogrames

Eddie Crane, un piloto de helicóptero y ex miembro de las fuerzas especiales, ha pasado los últimos diez años de su vida aislado, observando y esperando una invasión anunciada de alienígenas. Ahora está preparado para luchar contra el enemigo y va a por él. *Viper* te brinda dos opciones: un ataque individual a través de Norteamérica en una destrucción total de las instalaciones alienígenas o esconderte bajo tu cama y llorar como el bebé que has demostrado ser. Tú eliges.



● Primer contacto

SuperCross '98

Jeremy McGrath presenta...

El siete veces campeón de motocross de la Associación Americana de Motocross, Jeremy McGrath, presenta *SuperCross '98*. Se trata de un juego de carreras en el que puedes luchar por la primera plaza conduciendo las motos más veloces y potentes de motocross mientras compites con los mejores pilotos de esta modalidad. Deberás enfrentarte también a otros enemigos no declarados tales como arena, barro, agua, grava o hielo que influirán en el control y la velocidad de tu moto. Los siete circuitos exteriores e interiores, desarrollados en 3-D, por los que desenvuelven tus carreras te garantizan un desafío constante que te obligará a mantener el control y el equilibrio si quieres alcanzar el Campeonato Mundial. ¡Utiliza los atajos y trampas ocultas para lograr la *pole position*!





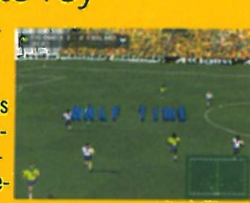


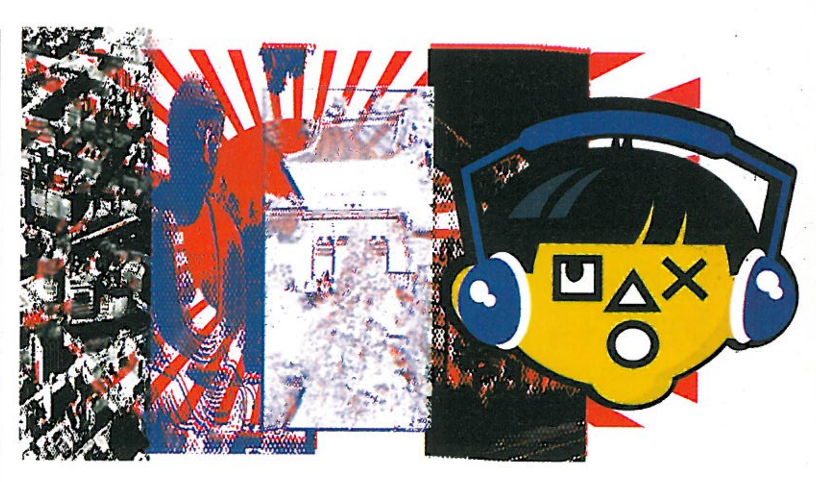
● Primer contacto

Super Match Soccer

Otro título sobre el deporte rey

Super Match Soccer o *Match Day 3* (como empezó a llamarse) es otro de los títulos que vienen a sumarse a los simuladores de fútbol que estarán en breve entre nosotros para recordarnos que este verano toca Mundial de Fútbol. Si eres un amante del deporte rey y todavía no estás saciado *Super Match Soccer* te ofrece un sistema de control de pases directo. Esta característica permitirá al jugador pasar el balón en la dirección y con el impulso más adecuado en todo momento. No estarás limitado a los lanzamientos predeterminados por el sistema de Inteligencia Artificial. Además, tendrás acceso a las 24 mejores selecciones internacionales, podrás jugar el Campeonato de la Liga Mundial o la Copa del Campeonato Universal y dispondrás de las estadísticas y los nombres de los jugadores 100% ajustables. Todo ello sazonado con los múltiples ángulos de visión que incluyen rotaciones completas en 3-D. El modo multijugador y los encuentros a través de la Red harán que disfrutes aún más si cabe. Suerte campeón.





● Japón

Desde Oriente

Os habla vuestro corresponsal en Tokio, un loco de la PlayStation

Biohazard 2 (*Resident Evil 2*) está barriendo el sangrante suelo con su competencia. Hasta *Gran Turismo 2* se ha vendido más en la primera semana de venta que *GT* en dos meses. Concretamente, 1.389.733 ejemplares, comparado con los 128.894 de *GT*. Para tener una idea más clara de esas cifras, el increíblemente popular *Pocket Monsters*, de Gameboy, que se vende desde febrero de 1996, ha alcanzado una cifra de ventas de 4.847.351 ejemplares. Es inevitable pensar que Capcom está ganando muuuucho dinero. Las tiendas de Shinjuku y Shibuya han estado vendiendo camisetas y gorras desde el año pasado. Incluso puede encontrarse una réplica del arma que Leon utiliza en el juego. No muy recomendable para utilizar contra los muertos vivientes, creo, si se tiene en cuenta que sólo dispara bolitas. Con *Dead or Alive* creando una tormenta entre la comunidad de jugadores *on-line*, estarías perdonado si pensaras que es el único juego de lucha que va a aparecer del que vale la pena hablar. De todas formas, a pesar de la obsesión de los jóvenes jugadores japoneses por la chica *anime*, no es el título que les vaya a hacer volar hacia las máquinas de demostración de las calles de Akihabara. Ese honor es para Tenchu, la oferta Ninja de Sony Music Entertainment, que parece estar en deuda con su principal competidor, *Bushido Blade*. Con una buena exhibición de las clásicas proezas de venta de Sony.

Mientras tanto, excepto con un ataque con gas mostaza, no hay manera de pararlos. Taito continúa con su *Densha De Go! 2*, una serie que nunca llegará a ser popular por estas tierras. Por si el primer juego no era lo suficientemente emocionante (conduces un tren, suavemente y que va puntual), la continuación te permitirá pilotar el tren bala japonés. Confíamos que, por lo menos, sea el tren más rápido del mundo.





Namco ha puesto este mes nerviosa a la irremediablemente convencional industria del Japón escribiendo, simplemente, una palabra. A través de una serie de anuncios en el periódico Asahi Shimbun, la osada publicidad de Namco consistía sólo en la palabra «play» repetida en 8 líneas; o sea, 118 veces. Una de las veces estaba mal escrita, y la cuestión consistía en desafiar a los lectores a encontrarla. Ese estilo de publicidad es prácticamente desconocido en Japón y la sospechosa frivolidad de Namco ya ha sido puesta en conocimiento del Ministerio de Cultura japonés para ser investigada.

¡PARAD MÁQUINAS! ÚLTIMAS NOTICIAS

●Centro Mail sigue su expansión La cadena de videojuegos tiene ya 57 tiendas Con la reciente apertura de tres nuevos centros: Figueres, Gandía y Madrid (Centro Comercial Las Rosas), la cadena de tiendas de informática y videojuegos, Centro Mail, dispone ya de 57 tiendas en toda España. Los nuevos establecimientos guardan las mismas características (en cuanto a imagen se refiere) que el resto de centros comerciales de la cadena Centro Mail.

● Primer contacto

Colony Wars 2: Vengeance

¿Ya hay una secuela? Psygnosis no bromea con estos temas. ¿Qué opinas? ¿Entonces, dónde está la continuación de G-Police? No seas impertinente.

El combate especial nunca había tenido un aspecto tan hábil como el que presenta *Colony Wars*. Y tan pronto como desempolvas la misión original, aparece la secuela. ¡Será posible!

▲ Una nave que se parece mucho a uno de los viejos niveles de Populaus. Curiosísimo.

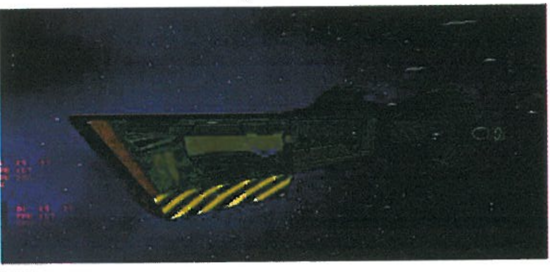
Siendo como es una continuación directa del juego original, el guión va más o menos así. Después que la Liga de Mundos Libres cierra el agujero negro, la armada queda atrapada en el Sistema Solar y abandonada a su mortal suerte. Muchos años más tarde, una armada destrozada vuelve a unirse y se reforma para vengarse de la Liga, por lo que en este segundo juego, en un cambio completo, juegas como un recluta de la armada, y te entrenas para arrebatarle el poder a la Liga. ¿Entendido? Mientras los numerosos incondicionales del original no dudarán en reclamar a gritos más de lo mismo, es emocionante saber que la continuación dará de sí muchas más posibilidades. Esta vez, las misiones serán mucho más complejas y al jugador se le proporcionará tanto el guión previo como el desenlace para que vea cómo se desarrolla la historia y cómo tus acciones afectan a su desarrollo.

LANZAMIENTO NOVIEMBRE DE PSIGNOSIS

Respecto al combate, ahora podrás mejorar tu nave. En esta ocasión, hay siete armas más, lo que hace un total de 22. Más detalles, pronto.



▲ Con el descubrimiento de agua en la Luna, cruceros como éste quizá estén más próximos de lo que crees.



● Primer contacto

O.D.T.

El juego que no pudieron mantener en secreto. La gran esperanza de Psygnosis para el próximo mes de octubre ya está a punto...

LANZAMIENTO OCTUBRE DE PSIGNOSIS



▲ ¿Un punto de vista cercano en tercera persona para el combate? Hmmm, eso parece.



▲ ¿La cámara echada un poco hacia atrás para explorar? Recuerda un poco a One, ¿no?

Psygnosis continúa cruzando nuevos límites con cada nuevo juego. Uno de los anuncios que hizo en Estados Unidos fue un juego de aventura/acción en tercera persona denominado *O.D.T.* («Or Die Trying», «O Mueres Intentándolo»).

Los detalles que se conocen en este momento son demasiado escasos para formarse una opinión definitiva, pero sabemos seguro que tendrá mucho más de juego de aventuras que sus producciones más recientes. Se podrá escoger entre cuatro personajes enormemente distintos, cada uno de los cuales posee características propias, que curiosamente recuerdan a viejos juegos de rol (incluidos la constitución física, armas y «espíritu»). Los hechizos cumplen una parte importante en el desarrollo del juego, ya que pueden emplearse hasta 32 juramentos mágicos distintos, incluidos en el juego terminado.

Gráficamente, el juego es excelente, con una calidad brillante en cada uno de sus polígonos, creados con cariño (hablando de ellos, por cierto, se rumorea que cada uno de los jefes ha tenido que inventarse más de 1.000). Más suave que *Tomb Raider 2* y que *Deathtrap Dungeon*, la luz se utiliza como un fantástico efecto y los fondos aparecen con gran detalle y remarcablemente despixelados.



▲ Un malo poligonal, rellenito y peludo. Es lo mínimo que se puede esperar en estos tiempos.

Mezclar elementos de *Tomb Raider* y de juegos de aventuras no es nada nuevo (Eidos acaba de hacerlo con *Deathtrap Dungeon*), pero el duro trabajo de programación que hay detrás de las secuencias y el estándar de gráficos claramente evidente de estas capturas garantizan que estamos hablando de algo especial. Pretende ser un juego de rol que llamará la atención a más gente que los enanos sociales que te puedes encontrar inclinados en las puertas de las tiendas de juegos los sábados por la tarde. Les deseamos lo mejor.

Parece que tendremos que esperar un buen rato hasta que podamos echarle un buen vistazo de cerca al juego, ya que éste será el gran juego de Psygnosis para las próximas Navidades (En España está previsto que salga a la venta en octubre). No te preocupes, les torturaremos para que nos pasen información.


N.126
METAL HAMMER
MAYO 1998
Pts. 375,-
IVA incl.
LA REVISTA DE HARD ROCK
MAS LEIDA EN TODA EUROPA!
MC
Mick Hutson
MAX CAVALERA
PAGE PLANT
resucitan
LED ZEPPELIN!
HAMLET
DEEP PURPLE
PANTERA
RUNNING WILD
MAX
TRONO!
YA A LA VENTA EN TODA ESPAÑA!
ESPECIAL CONCIERTOS:
ESPARRAGO '98 (GRANADA)
JUDAS PRIEST (NUEVA YORK)
OZZY OSBOURNE (SYDNEY)
MOONSPELL (LISBOA)
RICHIE SAMBORA (LONDRES)
UFO (LONDRES)
2 MEGA-POSTERS
SOULFLY
MARILYN MANSON

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

¡PARAD MÁQUINAS! ÚLTIMAS NOTICIAS

● *Top Games* es el nombre del espacio que, dentro de *La noche más loca*, trata sobre videojuegos en la Cadena Top (Grupo Radio España). Todos los lunes, miércoles y viernes, entre las 21 y las 23 horas, podrás disfrutar de la mano de Jaime Martín, Alberto y Fernando Minaya de las últimas novedades sobre tus juegos preferidos. Más de 75.000 oyentes ya lo escuchan. ¿Vas a ser tú diferente?

● Primer contacto

Circuit Breakers

Supersonic Racers fue desbancado por Micro Machines V3. Ahora, llega su continuación para ejecutar la venganza...



No se puede negar. Este juego quisiera ser *Micro Machines V3*. Ah, pero este invento dispone de mejores gráficos, un motor en 3-D más complejo y quizá hasta podría ser incluso mejor.

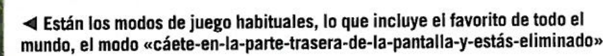
En realidad, resultaría francamente sorprendente, si se considera que el juego ha sido desarrollado por Supersonic, que se encargó de *Micro Machines 2*, *'96* y *Military* para MegaDrive.

Su primera creación, *Supersonic Racers*, fue claramente ahogada por *MMV3*, de ahí que hayan hecho una secuela muy mejorada.

Una vez más, lo más llamativo son los juegos de carreras multijugadores, con hasta cuatro jugadores en la pista compitiendo simultáneamente. El habitual muestrario de coches absurdos y pistas está disponibles con 32 circuitos (16 para un solo jugador y 16 para multijugador), distribuidos en ocho mundos (Selva, Nieve, Persia, Submarino, Venecia, Ciénaga, Salvaje Oeste y Autopista). Todos ellos son más o menos como te los imaginas. Resulta mucho más interesante el potente motor en 3-D utilizado, que, al margen de ofrecer la familiar visión de arriba abajo de todos los micro *racers*, puede conectarse a una visión más convencional desde la parte posterior del coche, dándole mucha fuerza a la carrera para un solo competidor.

Hemos sido bastante afortunados ya que hemos podido jugar cómodamente durante la última semana y podemos decir sinceramente que tiene un gran aspecto. PSP

▲ Ahí lo tenéis. Un micro Mini para reirse. La novedad nunca pasa de moda, ¿verdad?



◀ Están los modos de juego habituales, lo que incluye el favorito de todo el mundo, el modo «cáete-en-la-parte-trasera-de-la-pantalla-y-estás-eliminado»





▶ No podrás evitar una arrancada en Micro Machines V3 sin la desagradable humareda que deja el que va delante de ti. ¿Ves cómo se te permite conducir desde mucho más cerca? Esto sólo ocurre en el modo un jugador.



▲ Los circuitos han sido bien diseñados y están llenos de curvas y desniveles. No como en *MMV3*.

¡PARAD MÁQUINAS!
ÚLTIMAS NOTICIAS

● **Piratas detenidos** En los dos últimos meses, varias intervenciones de la Policía han permitido la detención de varios individuos así como la incautación de gran cantidad de material falsificado. En total los cuerpos de seguridad han requisado más de 2.000 CD que contenían videojuegos de PlayStation, así como centenares de CD regrabables, consolas PlayStation, chips multisistema (que permiten leer los videojuegos falsificados) y carátulas fotocopiadas, además de algún que otro ordenador. Los agentes policiales requirieron en todos los casos del asesoramiento técnico de la Federación Antipiratería (FAP).

● Primer contacto

Bust A Move

Desde la tierra de la absurdidad, llega el primer dance 'em up de la historia

Sí, es cierto. *Bust A Move* ES un simulador de baile. De una forma parecida a la que *PaRappa The Rapper* utilizó para crear una nueva categoría de juego (que, y eso es raro, las empresas de software no han seguido) era inevitable que el estilo pudiera ser mejorado. Así que, mientras esperamos la secuela de *PaRappa*, contamos con este extraño invento sobre el que hablar.

El principal retortijón de tripas que sufrimos con *PaRappa* fue la duración del juego (demasiado corto) y la ausencia de variedad. Ése no es el problema de *Bust A Move* (a no confundir con los juegos de *puzzle Bust-A-Move*), ya que hay un total de 12 personajes (incluidos cuatro que están escondidos), cada uno de los cuales tiene su propia firma y movimientos de baile. ¡Y también hay un modo Dos bailarines!



▲ Fíjate en las barras y mueve el trasero. ¡Termina con ella! Con un buen paso de salsa.

Explicar el juego sin confundirnos ni nosotros ni tú es difícil, pero vamos a intentarlo... Escoges tu personaje y sales a la pista con un oponente, controlado bien por el ordenador, bien por un adversario de carne y hueso. Todas las canciones están grabadas en un tiempo 4/4 y una barra en la pantalla parpadea tres veces. Al cuarto parpadeo, debes pulsar el botón que se indica. ¿Entendido?



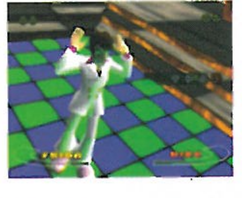
▲ Un equipo completo del estilo Mujer-gato para una multitud apasionada por sus protuberancias, pero lo que cuenta es el ritmo.

Mientras avanza el baile, deben llevarse a cabo movimientos extra antes de que se acabe la barra y, ofreciéndote posibilidades a través de la pantalla, tienes la oportunidad de desviarte hacia unos movimientos más complejos y quitarle el protagonismo a tu rival. Es demasiado. ¡Créenos! Aunque su comercialización en Europa ya está decidida, (ha sido un gran éxito en Japón), estamos esperando la confirmación de la fecha. Más información pronto. Hasta entonces, ¡aceptamos un nuevo baile! PSP



Personajes

Hiro



Sin duda, la estrella del espectáculo. Desde el espejo de tipo «bésame», ataviado con una inmaculada chaqueta blanca, hasta ese toque final de clase, el cigarrillo colgando de un extremo de su boca, este hombre rezuma calidad desde todos los poros de su reluciente cuerpo. Es, auténticamente, un chaval que debe servirte de modelo.

Kelly



Todos y cada uno de los juegos con personajes a escoger deben tener por lo menos una mujer con un estúpido aspecto equivalente al volumen de su delantera... es la norma en Japón. Con un vestido tan apretado que no se lo podrías quitar ni con una espátula, baila y salta alegremente por el juego, como John Travolta el sábado por la noche.

Hamm

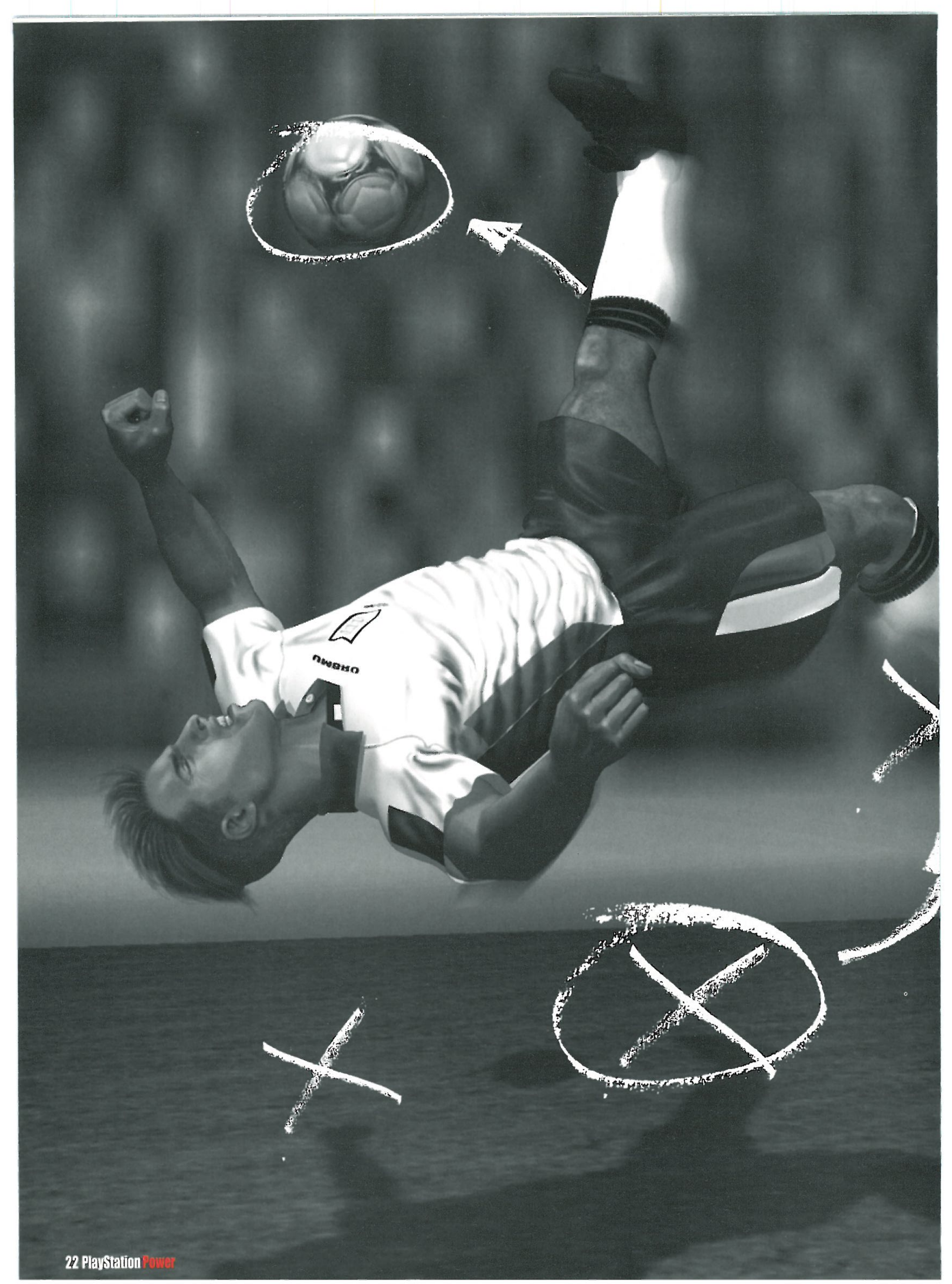
Pura comedia para los más jóvenes. Le encantan sus productos porcinos y sus amigos le llaman Gigantor. Pobre chaval.

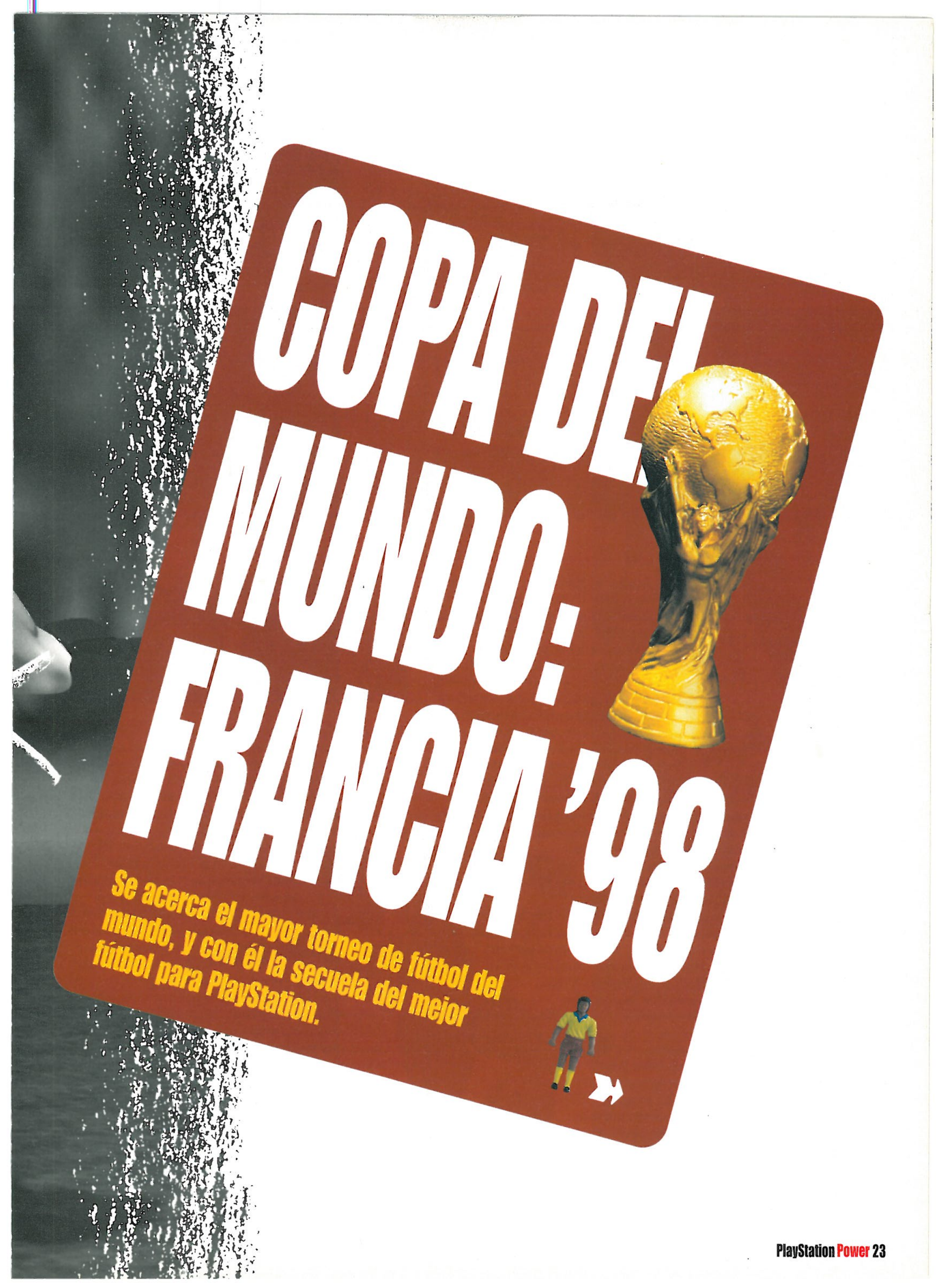






▲ Lo de Bust A Move será un gran éxito. No hemos parado de jugar en todo el mes, y muy pocos juegos obtienen ese privilegio.





COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98

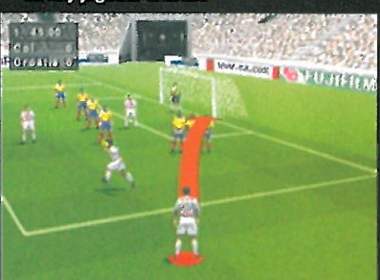
Se acerca el mayor torneo de fútbol del mundo, y con él la secuela del mejor fútbol para PlayStation.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98 Vs COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98

PUEDE QUE SEA OTRO JUEGO DE LA SERIE FIFA, PERO COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 PROMETE SER MUCHO MEJOR QUE EL YA EXCELENTE JUEGO DEL AÑO PASADO RUMBO AL MUNDIAL. PONGÁMOSLOS CARA A CARA...

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL '98

- Sólo los que se clasifican
- Aún es un poco lento y va a trompicones
- Una buena cantidad de jugadas
- Porteros malos
- Rasgos faciales ajustables
- Esquemas de juego limitados
- No hay *handicaps*. Los equipos desiguales dan un juego desigual
- No hay jugadas tácticas
- El balón es chutado al tocarlo si se para junto a la línea de banda
- Dos comentaristas
- El juego se acaba cuando te has clasificado



COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98

- El auténtico. Todo el torneo del Mundial. Todos los equipos, todos los grupos y todas las fechas de los partidos y demás para conseguir una verdadera recreación de los acontecimientos reales
- Una jugabilidad más rápida y ligeramente más suave que la de *Rumbo al Mundial*
- Más jugadas incluyendo amagos, entradas y saltos esquivando entradas
- Buenos porteros
- Un peinado extra y dos nuevas caras
- Tres esquemas de juego intercambiables durante el mismo y seleccionables a medio partido en tiempo real
- Cinco jugadas tácticas especiales también intercambiables durante el juego en tiempo real
- Modos Handicap y Catch-up. Incluso los jugadores más malos pueden llegar a jugar decentemente
- Nuevo sistema significa que puedes devolver la pelota a la línea de banda
- Dos comentaristas más uno especial
- Has ganado la Copa del Mundo, ahora a por el Clásico
- No se trata de eso. ¿Qué me dices de la banda sonora, el concurso del intermedio y una docena más de cosillas que podríamos mencionar?

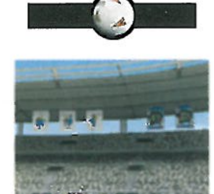


Aunque siempre se ha vendido bien, la serie *FIFA* no ha representado la cima del fútbol de consola. En realidad, *FIFA '97* fue, en opinión de bastantes consoleros, un auténtico desastre. Así que cuando se anunció la aparición de *FIFA: Rumbo al Mundial 98* —un juego que sólo ofrecía la posibilidad de clasificarse para el Mundial de Francia '98— nos estremecimos. Pero qué equivocados estábamos. *FIFA: Rumbo al Mundial 98* es, en la actualidad, uno de los mejores juegos de fútbol para la PlayStation.

Y sin embargo, mientras nos despedíamos de 1997, los chicos de Electronic Arts ya estaban poniendo manos a la obra para sacar a la luz un nuevo juego. Cuando nos enteramos que se trataba nada más y nada menos de un producto con licencia oficial de la Copa del Mundo no pudimos resistir echarle un vistazo. ¿Es simplemente un nuevo *Rumbo al Mundial* o, como esperábamos, los chicos de Electronic Arts han producido un juego que será una auténtica experiencia de la Copa del Mundo? Afortunadamente, esto último es lo que ha ocurrido. El mejor juego es ahora muchísimo mejor.

«FIFA '97 fue, en opinión de muchos, un auténtico desastre»

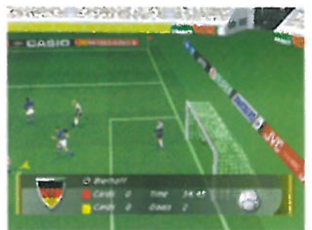




Aunque *Copa del Mundo: Francia '98* se basa fundamentalmente en el mismo motor que el anterior juego *FIFA*, el título ha evolucionado. Puede que aún tenga semejanzas pero la experiencia es mucho, muchísimo más rica.

El envoltorio del juego, tal y como era de esperar, es un auténtico reclamo oficial de la Copa del Mundo. Así que será





mejor que te pongas las botas cuanto antes. Cuando introduzcas el disco en la PlayStation y pulses el botón de power tendrás todo lo que se puedes esperar —visualmente y a través de los auriculares— de un juego de la Copa del Mundo. Con tiempo de descuento y penalties incluídos, tendrás a ese gran pájaro mascota bailando por todo el campo (en tiempo real, ni más ni menos), ceremonias de apertura y clausura e incluso galardones como el Mejor jugador del partido, Bota de Oro y la Mejor jugada. Los sonidos a lo largo del partido son igual de increíbles. Los comentarios aún no están bien acabados, pero estarán a cargo de, nada más y nada menos, dos comentaristas deportivos de primera fila: Manolo Lama y Paco González.

Mientras comparten su sabiduría con el jugador, el público anima, grita y canta «con precisión» durante todos los partidos, cambiando su tono en armonía con el ánimo del juego. Y aún hay más. Las canciones cambiarán según qué equipos nacionales se jueguen la copa.

Mejor imagen

Pero ya basta de sonidos. ¿Cómo es? Genial. Se han refinado las animaciones de los jugadores. No es que se hayan hecho más complejas —esto haría el juego más lento— sino que han mejorado en términos de la cantidad

ENTREVISTA CON GARY KNIGHT

EL JEFE DE PRODUCTO DE COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 NOS HABLA SIN TAPUJOS

Habiendo conseguido un ejemplar de *Copa del Mundo: Francia '98*, (todavía sin acabar) nos fuimos derechitos a Electronic Arts para verlo con nuestros propios ojos. Una vez satisfecha nuestra sed, nos sentamos con el Jefe de producto del juego, Gary Knight, para hablar más en profundidad de este nuevo hito de los juegos de fútbol.

Ya hemos visto la lista de las características principales del juego. Lo hemos probado. Pero ¿a qué se debe que *Copa del Mundo: Francia '98* sea tan diferente a *FIFA: Rumbo al Mundial 98*?
«Aunque se basa en el mismo motor de *FIFA*, en realidad se trata de un producto distinto. Los dos juegos se habían desarrollado paralelamente y no uno después del otro. Así que todo lo que aprendimos de *FIFA: Rumbo al Mundial 98* pudimos aplicarlo al juego de la Copa del Mundo. Además, debido a cuestiones de tiempo, *Rumbo al Mundial* tenía que salir a la venta antes, con lo cual hemos podido añadir mucho más a *Copa del Mundo* en los meses posteriores.»

***FIFA: Rumbo al Mundial 98* fue como una sorpresa. *FIFA '97* era, con todos los respetos, un juego bastante malillo. ¿Cómo se produjo el cambio?**
«A la hora de preparar *Rumbo al Mundial* tuvimos en cuenta las opiniones de la gente. Escuchamos al público y tomamos nota de las críticas de las revistas especializadas. Además se contó con una mayor presencia de diseñadores británicos trabajando con el equipo canadiense. Incluso he pedido ayuda a muchos amigos del mundo del fútbol y he escuchado sus opiniones sobre qué funciona y qué no.»

Parece que sale a la venta un juego *FIFA* cada dos meses. ¿Hay alguno más en camino?
«Sacamos al mercado un nuevo juego *FIFA* cada año, así que podemos decir que habrá otro. Sin embargo, estamos centrando nuestros esfuerzos en *Copa del Mundo: Francia '98* hasta que éste salga a la venta (en España está previsto que vea la luz el día 20 de mayo) y aún no hemos programado ningún otro.»

¿Algún comentario sobre los juegos de la competencia?
«Mucha gente dijo que el público prefería la rapidez y el estilo más arcade de *Actua 2* pero las cifras de ventas no lo corroboran.
Los juegos *FIFA* siempre han sido diseñados con la idea de ofrecer realismo, pero esta vez hemos incluido cambios de velocidad para dar a los jugadores un estilo de juego más rápido si así lo desean.»



¿Cuántos juegos se espera vender?
«Somos conscientes de que la vida del producto no va a ser tan larga como un juego que no está vinculado a un solo torneo. Así que vamos a sacarlo antes del verano y esperamos vender unos 1,2 millones en todo el mundo para empezar. También hemos incluido la prestación de poder mezclar los equipos al azar y los equipos clásicos para alargar la vida del producto. Y, por supuesto, en el país que gane la Copa del Mundo, la vida del producto va a ser mucho más larga.»

¿Tienes entradas para asistir al Mundial?
«Parece que hay algunas por aquí, pero aún no tengo ninguna.»

¿Nos las podemos quedar?
(Sonrisa burlona)

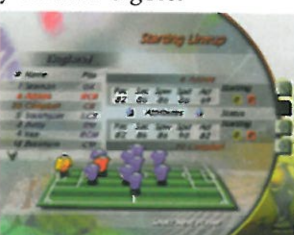








de diferentes animaciones disponibles y la forma en que se ejecutan. Para empezar la frecuencia de imagen de todo el juego parece ligeramente mejorada. Aún va un poco a tirones, como siempre ha sido en *FIFA*, pero no tanto como en *Rumbo al Mundial*. Los jugadores tienen animaciones más sutiles, como dar un ligero toque de balón con el pie para agarrarlo con las manos, o caerse tras un breve contacto con el cuerpo de un adversario. Es algo cosmético, pero le añade algo de realismo. Los jugadores son más detallados que antes. Los uniformes ya no parece que estén pegados a los jugadores poligonales. Las mangas van un poco anchas y, a medida que avanza el juego, las camisetas pueden ir arrugándose. También puedes personalizar un poco a tus jugadores, dándoles distintos peinados, color de piel, rasgos faciales y barba o bigote.





También dispones de los efectos del tiempo, aunque la nieve se ha eliminado. Como dicen los chicos de Electronic Arts, no es probable que nieve en Francia durante los meses de junio y julio. No obstante, sí cuentas con los efectos de la lluvia y el movimiento del balón sobre el césped mojado es muy impresionante. ¿Qué más? Ah, sí, los 10 estadios en que se jugará el Mundial han sido modelados con absoluta precisión. No es que eso importe demasiado en cuanto al juego, por supuesto, pero ¿qué es lo primero que harás cuando empiece el juego? Eso es... Enfrentar España a tus selecciones favoritas. Buen trabajo. Finalmente, hay un montón de formas en que los jugadores celebran los goles. Cada vez que se marca un gol, los jugadores pueden bailar, correr como gallinas descabezadas, abrazarse o incluso hacer una melé si han marcado un tanto crucial.

Mejor velocidad

Vayamos ahora a un aspecto de lo más importante: la jugabilidad. *Copa del Mundo: Francia '98* no es tanto una mejora de *FIFA: Rumbo al Mundial 98* como un proyecto por separado y paralelo. Ya hemos mencionado el mayor número de animaciones, pero este juego es más rápido. Aunque *FIFA* siempre ha intentado ser una seria simulación, los fabricantes han reconocido que muchos jugadores prefieren la rapidez arcade que ofrece *Actua Soccer 2*, así que habrá velocidad ajustable. La fluidez del juego también ha mejorado usando la nueva tecnología de Compression Touch™. Suena a chino, pero lo que



«Han reconocido que muchos jugadores prefieren la rapidez arcade que ofrece Actua 2»



TRIVIAL DE LA COPA DEL MUNDO

NO HAY NADA DEMASIADO IMPORTANTE NI DEMASIADO PEQUEÑO

Uno de los mejores toques de *Copa del Mundo: Francia '98* es la inclusión de 8.000 preguntas, que aparecen en pantalla durante la media parte. Las respuestas se muestran al finalizar la segunda mitad del partido. Aquí tienes algunos datos que hemos conseguido sobre la Copa del Mundo...

- 2 BILLONES de telespectadores vieron la final de 1994, mientras que 199.000 personas presenciaron la final de la Copa del Mundo de 1950 en el Estadio Maracaná, en Brasil. Todavía sigue siendo un récord. ¿El marcador? Uruguay 2 - Brasil 1...
- El Mundial de Brasil de 1950 fue sonado porque la FIFA insistió en que sus jugadores debían llevar botas...
- En la fase final del Mundial de 1954 se marcaron un total de 140 goles en 26 partidos, lo que da un promedio de más de cinco goles por encuentro; el mayor número en un torneo de estas características...
- El partido final del Mundial de 1954 se celebró en el Estadio Wankdorf, en Brasil...
- Sólo se han alcanzado las dos cifras en un partido de la Copa del Mundo una vez. En 1982, en un encuentro de la primera ronda Hungría ganó a El Salvador por 10-1...
- La mayor victoria en un partido de clasificación se produjo cuando Irán venció a las desafortunadas Maldivas por 17-0...
- El gol más rápido marcado en una fase final de la Copa del Mundo corrió a cargo de Vaclav Masek en el encuentro entre Checoslovaquia y México en 1962, a los 15 segundos de partido...
- Le sigue Bryan Robson, en segundo lugar, con un gol marcado contra Francia a los 27 segundos de partido en España...
- El alemán Gerd Muller es el goleador más prolífico de todos los tiempos en la Copa del Mundo con un total de 14 goles (en los campeonatos de 1970 y 1974)...
- El récord de mayor número de goles en una fase final lo ostenta Fontaine de Francia con 13 goles conseguidos en Suecia en 1958...
- Geoff Hurst ha marcado el mayor número de goles en una final con su truco de sombrero en 1966...
- El ruso Oleg Salenko ha marcado el mayor número de goles en un solo partido de la Copa del Mundo ya que consiguió cinco contra Camerún en 1994...
- Brasil es la selección que ha ido más veces a la final, con un total de 13...
- También ha sido la selección que ha participado en más fases finales que ningún otro equipo, 15 (16 si contamos con la de este verano). No se ha perdido ni una...



- Alemania es la selección que más veces ha luchado por el título en una final, seis veces...
- El mexicano Carbajal ha participado en la fase final de los mundiales de 1950, 1954, 1958, 1962 y 1966. Más que ningún otro jugador...
- El italiano Dino Zoff es el jugador más viejo de un equipo ganador...
- Pelé fue el jugador más joven de la historia que alcanzó el triunfo final en 1962. Contaba con tan sólo 17 años...







«Hay tres esquemas de juego que el jugador puede predefinir e intercambiar con tan sólo pulsar un botón durante el partido»



se pretende con eso es conseguir una reacción mucho más rápida al pulsar los botones para que así, cuando le pidas a un jugador que cambie de rumbo, lo haga. No tendrás que esperar uno o dos segundos a que esa animación acabe.

Mejores esquemas de juego

También ha aumentado el número de jugadas disponibles para cada jugador. Hay tres esquemas de juego que el jugador puede predefinir e intercambiar con sólo pulsar un botón durante el partido. Por defecto, el esquema establecido (4-4-2, por ejemplo) puede funcionar desde el inicio del encuentro, pero en cualquier momento, en cualquier partido, el jugador puede seleccionar otro. Quizás un cambio rápido a un esquema más ofensivo si la defensa del rival está un poco abierta, o un cambio a una estrategia más defensiva si el rival lo permite.

Subiendo un nivel más en el campo de la estrategia, ahora hay cinco jugadas tácticas distintas a las que podrás acceder con tan sólo pulsar un botón (o dos) durante el juego. El fuera de juego hará que tus jugadores se queden clavados a tiempo para que el delantero incurra en infracción. Si optas por presionar dos de tus jugadores se «encargarán» del defensa que se entretiene tontamente con el balón. Las jugadas por las bandas permitirán que tus hombres intercepten pases. El ataque por el centro consiste en que un jugador rompa la defensa contraria para recibir un pase. Y, por último, la presión en zona te permite seguir controlando a un jugador incluso cuando no tienes el balón, lo que te posibilita encontrar una buena posición para cuando puedas recuperar el balón. ¡Asombroso! Además hay un montón de jugadas a un toque para hacer que esta experiencia sea un poco más realista. Puedes amagar, así como dar pequeños saltos para esquivar esas duras entradas a que puede someterte el rival.

Mejores jugadores

También ha mejorado la inteligencia del juego. Aunque era un poco pronto para hacer esta afirmación, los partidos que hemos jugado estaban bien equilibrados. Ade-







EQUIPOS CLÁSICOS DE LOS MUNDIALES

NO VALE LA PENA QUE LOS OTROS EQUIPOS INSISTAN...

Los hechos hablan por sí mismos y si no te lo crees mira los datos que te ofrecemos a continuación. Aquí encontrarás los vencedores absolutos.

1966 – Inglaterra
1970 – Brasil
1974 – Alemania
1978 – Argentina
1982 – Italia
1986 – Argentina
1990 – Alemania
1994 – Brasil
1998 – ¿España?

COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98



pueden comprar este juego y hacer ver que se hallan, oportunamente, entre las selecciones que se incluyen y juegan sin la finalidad de la clasificación.

más, si creías que los porteros de los anteriores juegos *FIFA* eran auténticos «paquetes», ahora cambiarás de opinión. Ahora tendrás que ser un verdadero artista para enviar el balón al fondo de la red.

Mejores opciones

Aún no hemos terminado. ¿Has jugado alguna vez contra algún experto que te ha dejado hecho cisco? Tranquilo. Vete a la opción Catch-Up y si ese impresentable está jugando bien, el juego hará, de forma automática, que el supuesto perdedor empiece a marcar goles. No es lo adecuado si prefieres jugar sin trampas, pero te servirá si el desfase entre tus habilidades y tu voluntad es grande. Te encantará. Además si quieres jugar con tus equipos favoritos, y éstos son Brasil y Escocia, puedes anular la posibilidad de una paliza con la opción Handicap que estandariza a ambos equipos haciéndoles jugar de forma idéntica. ¿Eres sueco, ruso, griego? Si estás leyendo esto, probablemente no. Pero lo más esperanzador es que las ocho naciones que no tienen el nivel requerido para participar en el Mundial sí

Simplemente mejor

También hay algunas opciones buenas, aunque no del todo inesperadas. En primer lugar, el Torneo del Mundial del 98. Todos los jugadores, todos los equipos, todos los grupos, todas las fechas y todas las horas de cada partido programado se incluyen, con absoluta precisión, en el juego (Electronic Arts está dejando esta parte para el final para poder ofrecer el máximo rigor). Si eres un fanático del Mundial, éste es tu juego. Y recuerda que puedes incluso cambiar las condiciones meteorológicas para ajustarte más a la realidad. Pero si eso no es de tu gusto, o si acabas el torneo y quieres más, puedes pulsar el botón del azar y mezclarlo todo para conseguir un nuevo Mundial. Otra prestación interesante es el Trivial. Hay una base de datos de unas 8.000 preguntas en el juego y durante un partido, en el intermedio, aparece una pregunta en la pantalla. Piensa detenidamente durante la segunda parte y comprueba si has acertado al finalizar el tiempo reglamentario. Es un toque soberbio. Incluso cuando pierdes puedes conseguir un poco de gloria si aciertas la respuesta correcta.

Y cuando hayas logrado ser campeón del mundo, está el fantástico modo Clasico del que te hemos hablado antes. Dieciséis equipos de ocho finales de la Copa del Mundo están representados con gran precisión. Desde 1930 a 1982, estos partidos clásicos están (actualmente) en blanco y negro y ¡los jugadores llevan esos enormes pantalones de antes!

Copa del Mundo: Francia '98 ya se perfila como tu compañero inseparable de las emociones que vivirás este verano.

PSP

«Todas las fechas y horas de cada partido programado se incluyen, con absoluta precisión, en el juego»



Vive la Copa del Mundo Francia '98 en tu casa

LO VIEJO Y LO NUEVO

Si en el número 12 de PlayStation Power te informábamos de la invasión baloncestística que invadirá el mundo consolero, nos vemos en la obligación de acercarte hacia otro fenómeno que asolará la PlayStation en breve. Este nuevo ataque en masa podría perfectamente suscribirse como EL FENÓMENO. Como habrás adivinado nos referimos al género futbolístico. ¿Tendrá algo que ver el Mundial de Francia '98 con todo este revuelo?

World League Soccer — Un estreno prematuro

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Multi-Tap

Se trata de un programa que viene avalado por Mindscape. No es una mala idea centrar un juego en una supuesta liga mundial, pero con eso no basta. La falta de nombres reales es lo primero que te sorprenderá, aunque esto no tendría que ser negativo si la acción del juego fuese trepidante (*ISS Pro*), pero no es el caso. *WLS* se convierte en un simulador mediocre que a la falta de opciones, suma una sorprendente capacidad para que abandones el Pad a la mínima de cambio. Se trata de un juego lento, muy lento, que no depara ninguna sorpresa, y cuyos gráficos parecen no haber asimilado el cambio de 16 a 32 bits. El sistema de control es otro de los puntos débiles del juego. Te costará una barbaridad hacerte con el control del balón. Te resultará casi imposible realizar un contraataque en condiciones y robar o taponar se convertirán en una misión prácticamente imposible. Si pudiéramos destacar algún aspecto nos quedaríamos con la posibilidad de escoger diferentes cámaras y con el reflejo de los jugadores en el parquet. A no ser que seas un fan de los simuladores de baloncesto, se nos ocurren pocas razones para justificar su compra. PSP



▲ Se incluyen partidos en campos de tierra.



▲ Los gráficos no son ninguna maravilla.

Mundial '98 — Novedad desde la isla

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **BMG**

Fabricante: **L-axis**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Multi-Tap

Aunque su nombre te pueda llevar a engaños no lo confundas con el juego de Electronic Arts del que ya te hemos hablado en las páginas anteriores. Este CD, creado por L-axis, basa su «pegada» en una jugabilidad lenta pero clara y en unos movimientos de cámara de impresionante sutileza.

Este juego creado en Gran Bretaña y titulado en las islas vecinas *Three Lions* (en referencia a los tres leones que forman el escudo de la selección inglesa), está destinado a levantar los ánimos de los *hooligans*. Se han incluido los nombres reales de los jugadores participantes en el Mundial de Francia.

Los gráficos no son una maravilla pero tienen su gracia, así como la captura de las caras de los jugadores que en algún caso podrás reconocer.

Mundial '98 es un juego que sorprende por lo inesperado de su aparición y por su notable aspecto. Otra de las curiosidades que podrás encontrar es el método utilizado para chutar a portería (mediante una diana dirigible). Los comentarios (también en castellano) no los realizan pesados comentaristas sino que parece que salen de la boca de los mismos jugadores y del entrenador.

Habrá que esperar a la versión definitiva. PSP



▲ El logo será distinto para España.



▲ El innovador sistema de chute mediante dianas.

International Superstar Soccer '98 ¿Se puede superar lo prácticamente insuperable?

Disponible: **Septiembre**
Precio: **N/D**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

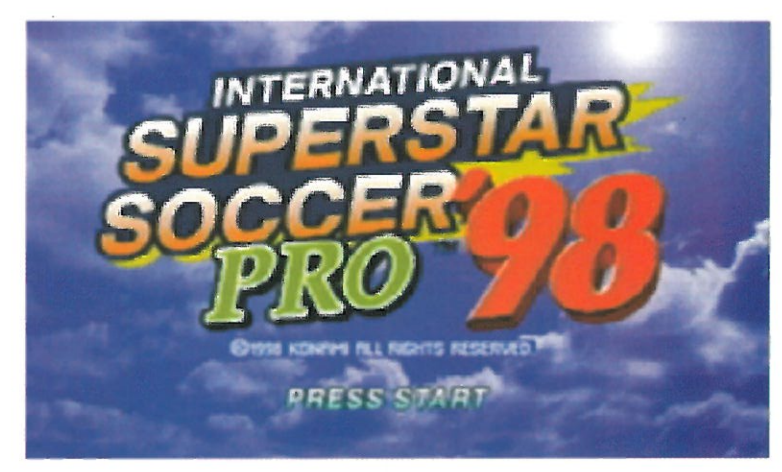
Compatible con:
Tarjeta de memoria/Multi-Tap

Aquí te avanzamos uno de los simuladores más esperados del momento. Estamos ante una versión beta, pero por lo que hemos visto le auguramos un excelente futuro a esta nueva incursión, por parte de Konami, en el mundo del balompié.

Como ya sucedía en la primera entrega, se trata de un programa de increíble jugabilidad que te permite practicar un fútbol sencillo pero directo y que te enganchará al Pad durante meses.

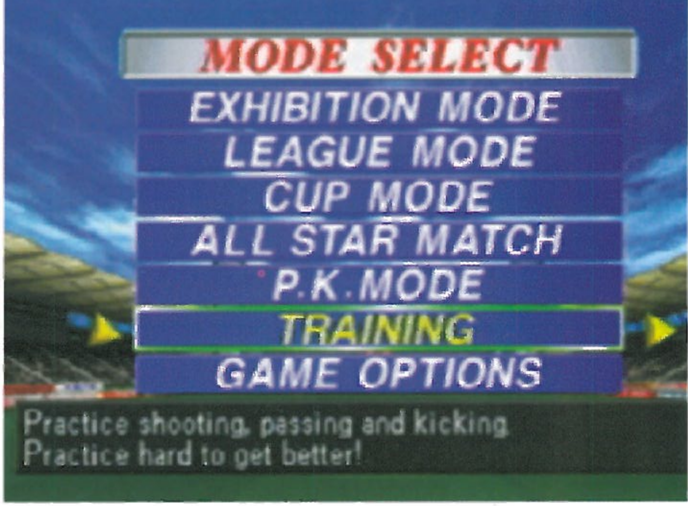
La primera impresión nos dejó un poco perplejos pero a medida que profundizamos en el juego nos dimos cuenta que se mantienen casi todos los elementos que convirtieron a su antecesor en el auténtico número uno. Además se han incluido un montón de opciones que te proporcionarán más horas de insomnio.

Los jugadores han cambiado un poco de aspecto y sus nombres se asemejan a los auténticos con alguna variación. Si esto podría considerarse un fallo, Konami lo ha superado permitiéndote editar nombres para después grabarlos en tu tarjeta de memoria (muy hábiles). Se han incluido un montón de campeonatos nuevos, un modo Entrenamiento, muchas más cámaras y un potenciómetro que te permitirá aumentar la velocidad de los encuentros. Como colofón, Konami nos ha asegurado que el comentarista hablará en castellano en la versión definitiva. Habrá que esperar un poquito. PSP





▲ Los jugadores han sufrido un cierto retoque.



▲ Las opciones han aumentado considerablemente.

adidas Power Soccer '98 A la vejez viruelas

Disponible: **Junio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-8**
Editor: **Shen**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Multi-Tap

La cuarta entrega ya está aquí, y a diferencia de otros fabricantes, Psynosis ha decidido dar un giro espectacular a su archiconocida saga. Si sus antecesores se caracterizaban por la rapidez y la intensidad de los partidos, esta nueva parte se ha introducido dentro de los vericuetos del, por así llamarlo, realismo. Se trata de un intento más que loable, pero los resultados en este aspecto dejan mucho que desear. Cada contienda tiende a convertirse en un vaivén de jugadores que parece que han perdido el Norte y tu cometido no te aportará ni demasiada emoción, ni las vivencias esperadas en un juego de corte realista.

Pero los cambios no se han detenido en el desarrollo. Los gráficos también han sufrido una profunda conversión. En este apartado, sí que tendremos que felicitar a los chicos de Psygnosis. El diseño de los jugadores ha sido cuidado con todo tipo de lujos y el tamaño de los mismos es el apropiado para seguir la acción.

Las opciones siguen siendo las de siempre, pero además de incluir la Copa del Mundo '98 tendrás la oportunidad de participar en la Copa Libertadores o en la Copa de África.

Los nombres reales y los comentarios en castellano (aunque se ha suprimido la voz de José Angel de la Casa) son algunos de los otros puntos que te ofrece *adidas Power Soccer '98.* Todavía están a tiempo de rectificar en el apartado de jugabilidad, un aspecto que según nuestra humilde opinión necesita un cambio rotundo. PSP


▲ En el juego se incluyen anuncios de la famosa marca deportiva.


◀ Los gráficos han sufrido un cambio espectacular.

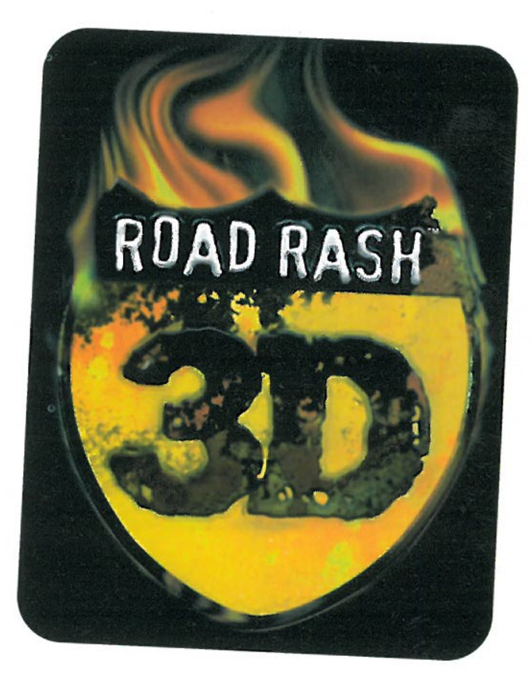
Concurso

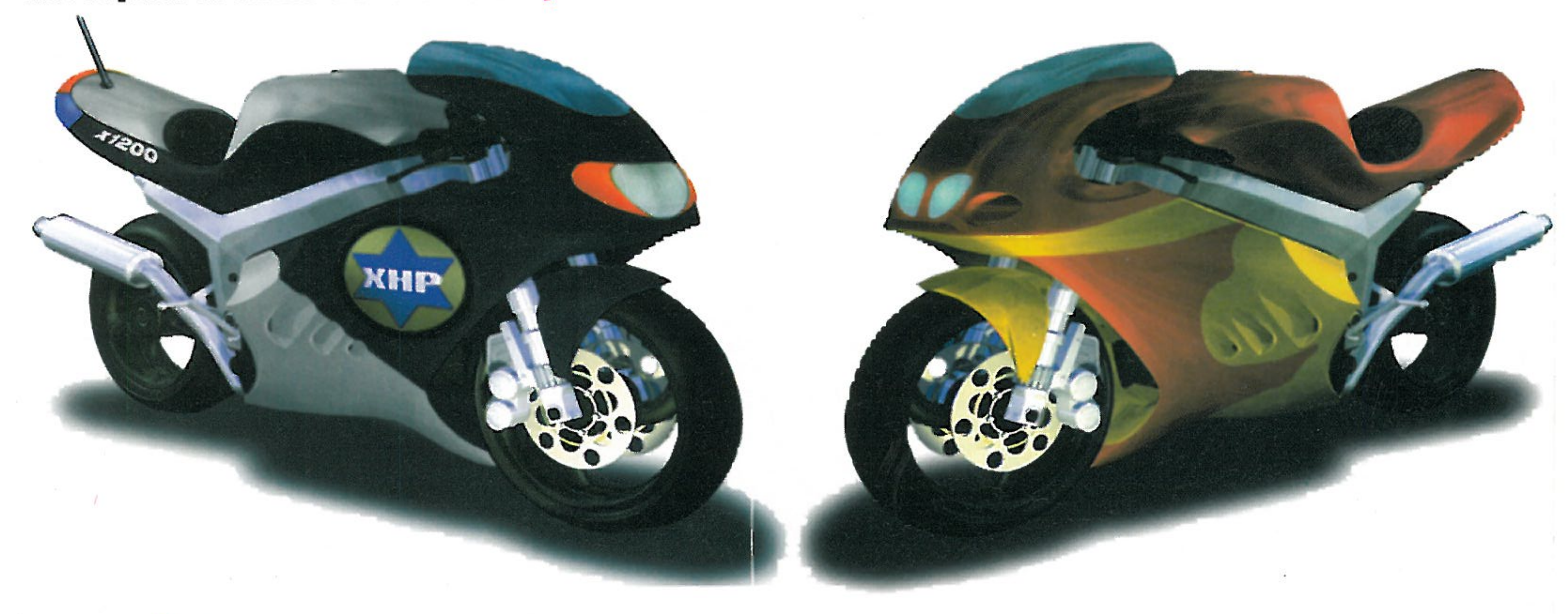
PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS ROAD RASH 3D

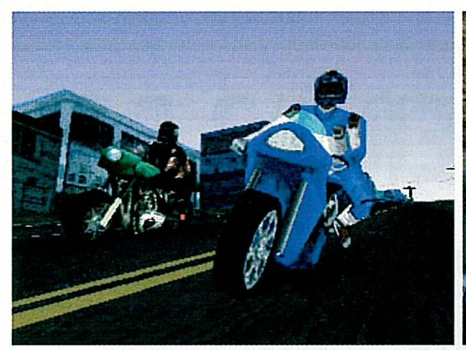
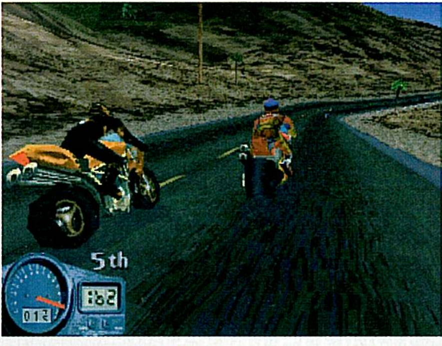
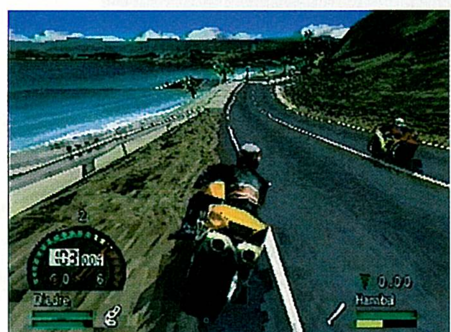
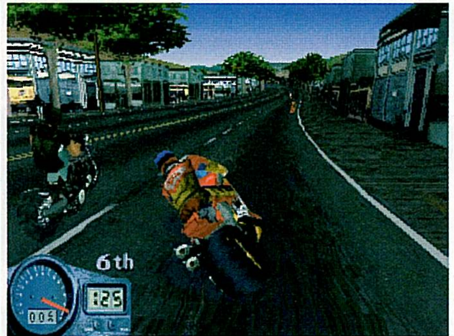
CONVIÉRTETE EN UN MOTORISTA INTRÉPIDO CON PLAYSTATION POWER

ROAD RASH 3D

Desde que te sacaste el carnet de conducir has soñado con apretar el acelerador y emular a tus conductores favoritos. Aparca por un rato tu vehículo y escoge una de las increíbles motos que te ofrece Road Rash 3D. Recorre las 32 pistas haciendo de las tuyas y aprovecha que no hay más ley que la que marca la carretera. Pero antes entra en boxes, toma papel y boli, concursa y gana uno de los 20 juegos de Road Rash 3D que sortean Electronic Arts y PlayStation Power. Pero no te lances a tu PlayStation todavía. Primero tienes que ser más listo que nadie y contestar a la pregunta que te formulamos. Envíanos tu respuesta antes del día 15 de junio.







Éstos son los ganadores del concurso PSP.
11 *Croc: Legend Of The Gobbos*:

Jon Ander Arzuaga Cespedes (Oñate, Guipuzkoa)
Óscar Hombrados Martín (Madrid)
Juan José Perpiñán López (Valencia)
Flavio Miguel Henriquez Roque (Las Palmas de Gran Canaria)
Carlos Valiente Casas (Madrid)
Francisco J. Moreno Santana (Las Palmas)
Santiago Pigazos Robles (Valladolid)
Antonio C. Contreras Moreno (Móstoles, Madrid)
David Pedro Devesa (Denia, Alicante)
Juan Lorenzo León Catena (Barcelona)
Antonio Viñas Ruiz (Córdoba)
Raúl González Murias (Mieres, Asturias)
Juan Ramón Rey Pérez (Barakaldo, Bizkaia)
Pablo Von Rathlef (Barcelona)
Eduardo Hernández García (Madrid)
Gerardo Roiz Pérez (Tenerife)
Juan Antonio Escobar Garrido (Huelva)
Juan Daniel (Palencia)
Francisco Javier Escobar García (Málaga)
José Damián Ortega Prieto (Granada)

Respuesta correcta:
Argonaut Software Ltd.





Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitiran fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

YA ESTÁ AQUÍ EL NÚMERO 2 DE



MC

¡CO

VÍ

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo PlayStation

¡TODAS LAS PISTAS Y LOS MOVIMIENTOS MÁS APROPIADOS!



▲ ¿Quieres «surfear» a salvo por las blancas laderas de las montañas con la delicadeza que el deporte se merece? Te mostramos cómo y cuándo saltar, cómo girar y nuestras piruetas favoritas.

¡CONVIÉRTETE EN UN MAESTRO!



► Disfruta de los ocho personajes clásicos de la serie *Star Wars*, en tu consola gris. Te enseñamos sus movimientos únicos y te revelamos cómo vencerles con algunos trucos y secretos.

¡SOBREVIVE CON NUESTRA GUÍA!



▲ Si quieres conseguir credibilidad como guerrero, presta atención al código que siguen los luchadores. Te explicamos algunos detalles del código del honor, los mejores combos y algún que otro truco sucio.



EQUEÑOS RUCOS

¡TRUCOS EXTRA!

● Además de lo anteriormente mencionado, te ofrecemos trucos para TODOS o casi todos los juegos. ¿Quién te ofrece más?

Bloody Roar
Actua Soccer 2
Auto Destruct
Grand Theft Auto
Porsche Challenge
Wipeout 2097

Bloody Roar

Micro Machines V3
Star Wars: Masters of Teras Kasi
Agent Armstrong

TOCA



Toca Touring Car
NBA Hangtime
Warcraft 2
Bushido Blade

¡Trucos!

Las mejores y más grandes guías del mundo PlayStation

● Analizado: PSP Nº 12 ● Puntuación: 90%

Cool Boarders 2

Una vez has conseguido el mejor traje, has aprendido un vocabulario genial y has montado en tu súper tabla ligera, necesitas que te echemos una mano con los mejores trucos para jugar…

Giros

• Lo primero que debes aprender sobre cómo hacer giros en *Cool Boarders 2* es anticiparlos. Si tomas un giro entrando con la tabla preparada podrás mantener la velocidad durante esos segundos de pesadilla. Aprende y luego anticipa las curvas.

• Y aprende dónde no tienes que girar. Algunas pistas pueden parecer duras y demasiado onduladas, pero si las pruebas unas cuantas veces pronto reconocerás dónde tomar una curva cerrada en línea recta. Un buen ejemplo es el inicio de la súper engañosa pista Freezing Point.

• Al igual que usas los bordes para girar, también puedes utilizar el botón de saltos para cambiar el ángulo de tu tabla. Sólo tienes que asegurarte de que no intentarás hacer demasiados giros o te caerás rodando ladera abajo y serás el hazmerreír de todos. Una buena regla es no girar a más de 45 grados, y sobrevivirás.

• Recuerda que puedes usar la nieve para ayudarte a girar. Parece una locura pero en algunas de estas pistas hay muchos parches de hielo en las esquinas. Si apuntas hacia esos parches tu tabla girará con mayor velocidad.

Saltos

• Lo más básico es asegurarse de aterrizar con la tabla derecha. De lo contrario te arriesgas a estrellarte contra una roca o a aterrizar en un mal ángulo con la consiguiente caída de la tabla.

• Probablemente habrás notado que tus rivales intentan chocar contra ti cuando estás a punto de tomarles la delantera. Esto se puede evitar con un simple salto sobre el oponente para evitar sus sucias maniobras y aterrizar frente a ellos.

• El aterrizaje más osado puede requerir saltar de un borde a otro. En algunas de las últimas pistas te encontrarás con extraños giros que te forzarán a reducir la marcha de forma radical. Los que tengan agallas pueden intentar un salto rápido de borde a borde. Esto puede hacerse en las esquinas más pronunciadas y puedes ganar unos preciosos segundos ya que los caracteres del ordenador siempre siguen el camino usual.

Acrobacias

• Puede que no sea la forma más caritativa de ganarse unos puntos extra, pero para acumular puntos extra con acrobacias intenta llegar alcanzar el éxito con un recorrido de vértigo. Cuando te acerques a un gran salto pulsa X y presiona izquierda o derecha y suelta el botón de saltos. Esto te hace empezar a girar a un ritmo bastante decente, luego machaca unos cuantos botones y mira cómo tu marcador empieza a subir como la espuma. Presiona Cuadrado a medio salto para aumentar la rotación.

Ventajas y desventajas

• La posición de la tabla en Fakie es buena para las acrobacias pero horrible para la velocidad. Siempre valdrá la pena que prestes atención y mires si estás así. Cambia de perspectiva en primera persona y busca la señal en la parte superior derecha de la pantalla.

• Esquiva los árboles. Además de prestar atención para ver lo que tienes en frente de ti, tienes que fijarte con mayor cuidado en lo que está un poco más allá. Esto te dará una mejor idea sobre qué rutas están abiertas y te da la oportunidad de salirte con tiempo de sobra en vez de esperar hasta el último momento y estrellarte contra el granito.

• Si chocas contra un árbol y te caes, no te molestes en esquiar haciendo un rodeo. Será mejor que esperes a levantarte y esquiar a través del tronco mientras éste desaparece de puro milagro. Siempre funciona.

ACROBACIAS GENIALES

Si hay algo que le sobra a *Cool Boarders 2* son acrobacias. Hay más de 100 acrobacias individuales para que aprendas. Es imprescindible que te aprendas unas cuantas, así que aquí te mostramos nuestras favoritas.

Mute Grab	Arriba + R1
Stalefish	Abajo + R2
Method	Abajo + L2
Nose Grab	Arriba, arriba, R1
Indy Nosebone	Arriba (aguanta), R2, L2
Melancolía	Abajo (aguanta), R1, L2
Backside 180 Indy Grab	Derecha (al despegar), Arriba, R2

Trucos

Modo Espejo
Termina las nueve pistas en Modo Competición. Regresa al menú principal y presiona R1 mientras entras en el Modo Estilo Libre o en el Modo Competición.

El extraterrestre
Todo lo que tienes que hacer es conseguir 38 puntos o más o completar los 100 movimientos en el Modo Concurso. Es un poco duro pero vale la pena.

El enemigo
Simplemente tienes que terminar el modo Espejo Competición en primer lugar. Nada fácil.

El muñeco de nieve
Bate todos los récords en la pista de estilo libre. Todo un reto a tus habilidades. ¡Sigue intentándolo!

Tablas de *bonus*
Para usar la tabla SP Freestyle tienes que terminar el modo Estilo Libre en primera posición, en la categoría de «Truco», en cinco o más pistas.

Para usar la tabla All-Around SP finaliza las pistas de estilo libre en primera posición en la categoría «Total» en cinco pistas.

Para abrir la tabla Alpine SP sigue el mismo procedimiento pero en la categoría «Tiempo». Las tablas pueden usarse en todas las opciones excepto en Tour Competition.

PEQUEÑOS TRUCOS

Bloody Roar



Modo cabezón
En la pantalla de selección de personajes pulsa, sin soltar L2, CÍRCULO para seleccionar el luchador de tu elección.

Modo chavales
Mantén pulsado R2 y pulsa entonces CÍRCULO para escoger tu personaje.

Actua Soccer 2

En el menú principal, introduce las siguientes combinaciones para obtener el resultado deseado.

Duendecillo 11
IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CÍRCULO

Balón fantasma
CUADRADO, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO

Enanos
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA

Balón de playa
IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO

Animales súper peludos
IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO

Jugadores invisibles
CUADRADO, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA

PISTA 1 WHITE RESORT





► Yaggi es un buen *boarder* con quien aprender a conocer las pistas. Cuando le hayas conocido bien, prueba con Jin.



1 Una buena pista para empezar. Unos cuantos giros fuertes pero nada de lo que tenga que preocuparse un experto sobre la tabla capaz de sacar el mayor partido sin usar los bordes para reducir la marcha. Sólo tienes que fijarte bien en el túnel cuando los giros serán más cerrados de lo que parecen.

2 La mejor oportunidad para ganar puntos con acrobacias viene justo antes de entrar en el pueblo. Intenta una rotación en 3-D para conseguir un montón de puntos. Y añade un toque acrobático para unos puntos extra.

3 Mientras sales del pueblo hallarás una curva muy cerrada en la que casi se juntan dos casas. Para pasar bien, vete derechito hacia la casa de la izquierda, usa los bordes con fuerza para deslizarte bien hasta el giro, gira inmediatamente en dirección contraria y te verás deslizándote con toda elegancia entre las dos casas. Genial.

PISTA 2 SUNSET DOWNHILL

1 Una de las mejores pistas. Llena de saltos enormes, vertiginosos giros y el recorrido más rápido del juego.

2 El segundo salto es uno de los mejores del juego. Apunta hacia el lado izquierdo del *checkpoint* para más aire e intenta un salto en rotación hacia atrás para obtener una mayor puntuación. Despega con la antelación suficiente y podrás ejecutar un espectacular Backside 1440. ¡A por ellos!

3 Cuando pasas por el parche de hielo antes del bosque, quédate en la parte izquierda para ayudarte a pasar por entre los árboles. Si esto no funciona, pulsa repetidamente X y tendrás suficiente espacio para pasar bien.

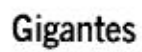




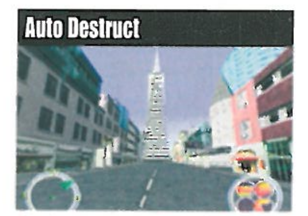
Gigantes
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO

Avería focos
IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO

Modo TV mono/color
ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA



Auto Destruct



¿Estás harto de dar tumbos sin una sola pista? Necesitas un truquillo, está claro.

Pausa el juego, luego pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, L1, R1, R1 para que aparezca el menú general de trucos.



Selección de coche
Pulsa IZQUIERDA, R1, DERECHA, R1, IZQUIERDA, R1, DERECHA, R1

Inmortal
DERECHA, R1, ARRIBA, L1, ARRIBA, DERECHA, R1, ABAJO, L1

Modo sangre L1, ABAJO, R1, IZQUIERDA, L1, DERECHA, R1

Ángeles
ARRIBA, R1, ABAJO, L1, ARRIBA, IZQUIERDA, R1, DERECHA, L1

Trepadores x5
ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, R1, L1, R1, L1

Láseres dobles
R1, L1, R1, L1, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA

Contrarreloj en Nueva York
L1, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, R1

Contrarreloj en el metro
L1, IZQUIERDA, L1, R1, DERECHA, R1

Contrarreloj en Tokio
L1, IZQUIERA, DERECHA, R1, IZQUIERDA, DERECHA, L1

Selección de misión
ARRIBA, ABAJO, CÍRCULO, L1, R1, L1, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA

Siguiente misión
CUADRADO, CÍRCULO, R1, L1, CÍRCULO, ABAJO, L1, ARRIBA

Invulnerabilidad
L1, L1, L1, L1, IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, L1

¡Trucos!

Cool Boarders 2

PISTA 3 BEAR IN THE FOREST

❶ Al principio, esto parece una auténtica pesadilla pero si sigues nuestros consejos para desplazarte a través de los bosques no debería ser demasiado difícil. Manténte alejado de las paredes. Aunque no hace falta que te lo digamos...

❷ Ésta es una gran pista para saltos de media altura y practicar tu técnica acrobática. Al final de esta pista tendrás ocasión de efectuar un gran salto. Intenta una doble voltereta. Siempre funciona.

❸ El truco es montar la tabla sobre los bordes en las partes más cerradas hasta que la pista se estira. Pon la tabla plana y acelera al salir de los giros.





◀Una pista de miedo al principio, pronto será pan comido si usas los árboles a tu favor. Durante el modo Competición, los *boarders* más osados machacarán a los rivales para frenar su avance.

PISTA 4 RAILROAD TRIP







❸ A pesar de todo, ésta es una pista bastante fácil. Hay un par de esquinas bastante peligrosas pero lo puedes manejar bien si utilizas nuestro consejo de aprenderte bien la pista y anticipar los obstáculos.

❶ Esto está lleno de fantásticos parches de hielo y es perfecto para acelerar. Es una pista muy dura al principio, pero poco a poco va mejorando. Todos los saltos están diseñados para conseguir una buena puntuación así que asegúrate de intentar al menos un doble salto mortal/stalefish. Al menos, deberías obtener 2.000 puntos por acrobacias.

▲ Lo mejor que puedes hacer en esta pista es conseguir velocidad. A veces es terroríficamente veloz.



❷ El primer salto es perfecto para aumentar tus puntos. La pista te da espacio más que suficiente para conseguir la velocidad necesaria para un Backside Misty 540. Con esto deberías conseguir unos 800 puntos.

PEQUEÑOS TRUCOS

Combustible infinito
L1, CÍRCULO, IZQUIERDA, L1, CÍRCULO, R1, L1, ARRIBA, R1, ABAJO

Menú de depuración
ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, CÍRCULO, L1, R1, R1, L1, CÍRCULO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA

Nitros extra
L1, CÍRCULO, ABAJO, L1, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO, R1

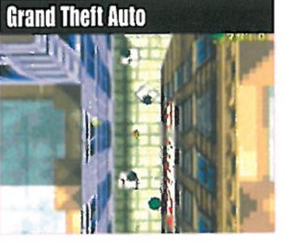
Todo el dinero
L1, R1, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA, R1, L1

Tiempo extra
ABAJO, L1, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, R1, ARRIBA, CUADRADO, L1

Todas las contrarreloj
R1, L1, CÍRCULO, IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, L1, CÍRCULO

Ajuste del coche
L1, R1, L1, ARRIBA, ABAJO, CÍRCULO, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, CUADRADO, R1

Grand Theft Auto



Mega truco
Introduce BSTARD como nombre del jugador para obtener todas las armas, munición infinita, selección de nivel, 99 vidas y blindaje. Además puedes salir de la cárcel, se te muestran todas las coordenadas, tienes el nivel más buscado y una bonificación x5 de dinero y puntos.

Trucos
Por si el anterior y súper potente truco es demasiado apetitoso para tu gusto, aquí tienes algunas versiones menos potentes (sin motivo). Introduce los siguientes códigos como nombre del jugador para lograr el efecto descrito.

CHUFF - Sin policía
TURF - Todas las ciudades
CAPRICE - Todas las ciudades (una y dos)
WEYHEY - Obtener 9.999.990 puntos
FECK - Liberty City
TVTAN - Niveles de Liberty City y San Andreas

PISTA 5 TAKE IT EASY



▼Cindy está bien para bajar por esta pista. Es genial en los tramos de descenso. Si intentas una acrobacia con ella, lo hará a la perfección. Pero no esperes que haga milagros.

◄ Bajo ninguna circunstancia debes acercarte demasiado al precipicio.

◄ A media pista hay un atajo bastante engañoso con el que ahorrarás bastante tiempo y reducirás el récord unos cuantos segundos. Justo antes de la curva cerrada que lleva al túnel hay un grupo de árboles a la izquierda. Dirígete derechito a los árboles y salta sobre el precipicio.



❶ Una pista muy corta, pero no te dejes engañar. Esta resbaladiza serpiente de hielo te pondrá a prueba a ti y a tu tabla en todas y cada una de las situaciones posibles. Durante la carrera tendrás que negociar algunas situaciones de verdadero peligro, un par de senderos al borde del abismo (donde la muerte te aguarda si haces un solo movimiento en falso) y un terrible barranco.

❷ El tercer salto es tu mejor opción para conseguir buenos puntos por acrobacias, pero no conseguirás ningún doble salto. Conténtate con rotaciones y saltos cortos para conseguir la misma puntuación. Apunta con la tabla hacia la parte derecha del salto o te darás contra la pared.

❸ Mientras que en buena parte de esta pista tienes caminos amplios y largos, las áreas del medio no le permiten al jugador estos lujos y tu tabla tendrá que bordear un empinado precipicio. El truco es entrar al cañón justo por el medio donde tendrás que mantenerte derecho sin riesgos. Intenta saltar sobre el barranco para añadir un poco más de emoción.

PISTA 6 PIPELINE CANYON

▼Con la cantidad de saltos que tienes por hacer podrás conseguir un montón de puntos por saltos acrobáticos. Nuestro récord está en 4.260. A ver si nos ganas.



❶ Una de las grandes pistas del juego. Empieza despacio pero pronto se convierte en un examen a tu habilidad de controlar la tabla. Los bordes del precipicio son especialmente difíciles. Intenta darle rápidamente al botón X para saltar por encima.

❷ Esta pista tiene muchos saltos de tamaño medio y grande para conseguir un tiempo decente en el aire y acumular puntos. Si intentas despegar unos pocos metros antes de cada salto conseguirás el aire suficiente para lograr buenas rotaciones.

❸ A media pista hay una tubería que cruza una depresión. Puedes pasar por ahí pero esto exige mucha práctica. Será mucho mejor que ignores todo eso y pases por debajo, tomando impulso para saltar hasta casi la pared opuesta. Suelta el botón X y mira cómo vas a parar a un camino mucho más fácil, ahorrándote un montón de tiempo y esfuerzo.

Porsche Challenge



Debes entrar rápidamente los siguientes trucos en el menú principal.

Coches saltarines
Introduce esta clave y, por alguna razón, ¡los coches van saltando!
ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO

Ver secuencia final
CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA + SELECT, DERECHA + SELECT

Objetivo de ojo de pez
Te da una perspectiva algo diferente del asunto:
CUADRADO + TRIÁNGULO + CÍRCULO, L1, L2, R2, R1

Voces agudas
Estropea las voces de los jugadores:
ARRIBA, TRIÁNGULO, ARRIBA, TRIÁNGULO

Híper coche
Te da un bólido trucado aún más potente. No está mal.
SELECT + CUADRADO, SELECT + CÍRCULO, SELECT + CUADRADO + CÍRCULO

Pistas interactivas
Acceso a las pistas interactivas:
ABAJO + START, ARRIBA + START, SELECT, START

Coche invisible
CUADRADO + CÍRCULO, L2 + R2, CUADRADO + CÍRCULO, L1 + R1, CUADRADO + CÍRCULO

Circuitos largos
SELECT + ARRIBA, SELECT + ABAJO, START, SELECT

Carrera loca
ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA + SELECT

Modo espejo
IZQUIERDA + CÍRCULO, ABAJO + TRIÁNGULO, DERECHA + CUADRADO

Conductor de prueba
DERECHA + CUADRADO, IZQUIERDA + CÍRCULO + SELECT

Ajustar conductor de prueba
IZQUIERDA + CÍRCULO, DERECHA + CUADRADO + SELECT

Reintentos ilimitados
L1 + L2, R1 + R2 + CUADRADO

Coche del jugador saltarín
CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO

ATAJOS SECRETOS
EE.UU.
En el circuito de la alcantarilla, tras tomar el primer giro a la izquierda verás un aparcamiento a la derecha. Si hay allí un camión blanco el atajo está abierto, así que gira a la izquierda y podrás pasar por un hueco en la alambrada. Hay un poco de agua que te frenará si la tocas.

¡Trucos!

Cool Boarders 2



PISTA 7 FREEZING POINT



◀ El hielo negro te ayuda a tomar los bordes con mayor rapidez pero te puedes caer con facilidad si te pasas. ¡Con cuidado!

▼ Tan pronto veas que empieza el salto, vete al borde o lo pagarás caro.



▼ El enemigo es un gran personaje para usar por su increíble habilidad en los saltos.



1 Nuestra favorita. La más difícil de todas. Una increíble cantidad de giros y saltos con preciosos parches de hielo. Todo diseñado especialmente para que mantener el control sea lo más difícil posible. Acabará gustándote.

2 Todos los saltos son una oportunidad para conseguir puntos pero asegúrate de que tienes el impulso suficiente para completar el cuarto salto sin estrellarte contra las rocas.

3 El punto más duro y difícil de todos es esta increíble curva a un tercio de tu descenso. La forma de pasar por ahí es mantenerte sobre tus bordes unos 20 ó 30 metros antes del giro y tomarlo con suavidad.

PISTA 8 WINDING RIVER







◀ Esperábamos que esta octava pista fuera algo más dura. Al final, resulta que es bastante fácil y sólo tiene un par de saltos que te presentarán alguna dificultad.

1 Es una pista muy corta pero no deja de tener sus dificultades. La clave para tener éxito es mantener una buena velocidad que te permita pasar por encima del río.

▲ Por lo menos un salto mortal aquí. Si haces menos que eso, es que eres un muy malo.

2 Consigue el mayor impulso posible para el segundo y último salto. Apunta con la tabla hacia la parte derecha antes de presionar el botón de saltos o te caerás por el precipicio, al otro lado del punto de inspección.

3 Ésta es la parte más dura de la pista por lo inesperado de su trayecto. En una ocasión puedes saltar, aterrizar perfectamente pero si haces lo mismo a la próxima, te caerás.



PEQUEÑOS TRUCOS

Japón
El atajo está justo tras la salida. Debes virar a la izquierda y golpear la primera cesta para abrirla.

Alpino
El circuito del pueblo es algo extraño. El atajo está cerrado en la primera vuelta, pero verás un quitanieves y unos cuantos conos. Golpea los conos y el quitanieves, aparta la nieve amontonada, y en la siguiente vuelta el atajo estará abierto.

Wipeout 2097

Equipos de animales
Mantén pulsados L1 + R2 + START + SELECT cuando se esté cargando el juego.

Password de Challenge 1
CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X y CUADRADO.

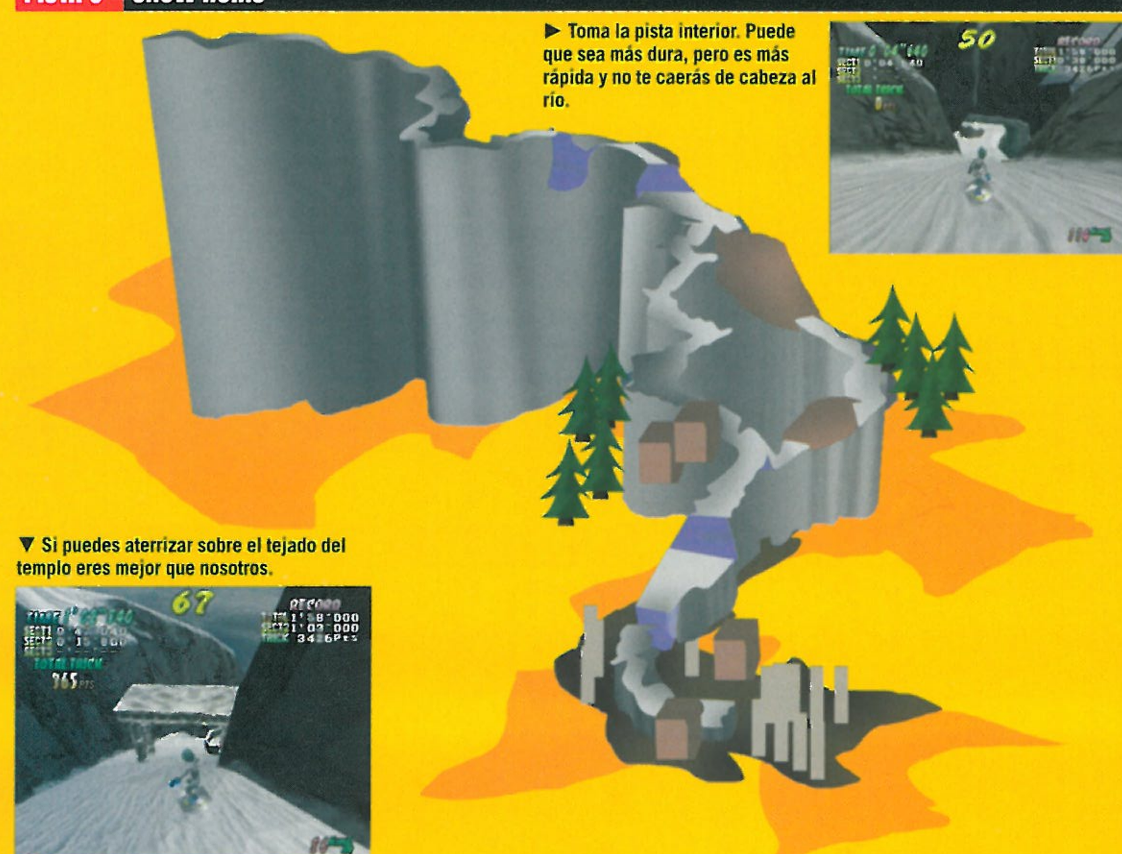
Password de Challenge 2
Pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO y CÍRCULO.

Nave piraña
Mantén pulsados L1 + R1 + SELECT en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO.

Clase fantasma
Mantén pulsados: L1 + R1 + SELECT en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO.

Los ocho recorridos
Mantén pulsados L1 + R1 + SELECT en el menú principal. Sin soltar estos botones, pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO.

PISTA 9 SNOW RUINS



► Toma la pista interior. Puede que sea más dura, pero es más rápida y no te caerás de cabeza al río.

▲Éste es el mayor salto. Con nuestra mejor acrobacia conseguimos 1.301 puntos. Un salto cuádruple con una rotación de 1.080 grados. Supéralo.

▼ Si puedes aterrizar sobre el tejado del templo eres mejor que nosotros.

❶ ¿Qué pasa si encuentras algunas cabezas de la Isla de Pascua en la nieve de los Alpes? Snow Ruins es una gran pista. Sólo un maestro de la tabla puede deslizarse por ella y llegar al final sin un rasguño.

❷ Si no te apetece intentar la parte secreta de la pista, este salto puede ser un fantástico trampolín para más saltos increíbles. El mejor fue un salto cuádruple.

❸ Lo peor es intentar acceder a la parte especial de la pista. Cuando estés saliendo de una serie de curvas especialmente dura intenta conseguir la máxima velocidad al saltar e intenta aterrizar en el techo del templo. Si lo consigues, tendrás una pista mucho más rápida y fácil hasta el final. Pero te avisamos, es súper difícil.

ENTRA EN LA CUEVA LA PISTA SECRETA

❶ Hay dos rutas muy distintas para tomar esta pista. Toma el paso de la derecha y empezará siendo fácil, pero tres caminos estrechos te lo pondrán bien difícil, muy pronto. La ruta de la izquierda tiene un interesante camino alternativo hacia la mitad del recorrido.

❷ El salto final dura una eternidad. Si empiezas una rotación antes de saltar es muy posible que puedas completar un triple salto mortal antes de aterrizar. Por el contrario, un despegue decente te puede permitir hacer un giro de 2.340 grados. Sólo tienes que asegurarte de que aterrizas derecho y acumularás 1.000 puntos.

❸ Puedes encontrar la ruta secreta cuando hayas descendido un tercio de la pista. Aunque puedes entrar usando el camino de la parte derecha, opta por el túnel de la izquierda tras el salto, toma los giros con suavidad y salta sobre la pared que está inmediatamente al tomar la curva. Si lo consigues, te deslizarás por una pendiente recta tomando algunos saltos grandes hasta alcanzar la recta final. Todo lo que te quedará por hacer es ir al modo Espejo.



►Ésta es la última pista y tendrás que ser un especialista en *Cool Boarders* para dominarla. No obstante, si saltas aquí te ahorrarás un montón de tiempo.



◄ Para asegurar que consigues el máximo tiempo en el aire para este salto, ignora el de antes y procura mantenerte derecho o te estrellarás contra la pared.

Ametralladora
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar estos botones, pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X y TRIÁNGULO.

Energía ilimitada
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar estos botones, pulsa: TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO y CÍRCULO.

Armas ilimitadas
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar estos botones, pulsa: X, X, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO y TRIÁNGULO.

Tiempo ilimitado
Deja el juego en pausa y mantén pulsados: L1 + R1 + SELECT. Sin soltar estos botones, pulsa: TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO y X.

Arranque turbo
Deja el indicador de potencia en las dos primeras barras cuando el juez de salida dice «GO».

Micro Machines V3

Grandes saltos
Durante la carrera pulsa CUADRADO, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO.

Velocidad doble
Durante la carrera pulsa CUADRADO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, X, X.

Cambiar coche
Pausa el juego y pulsa entonces ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA.

Coches CPU más lentos
Pausa el juego y pulsa CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X.

Nueve vidas
Introduce CATLIVES como nombre del jugador.

Todas las pistas en multijugador
Introduce GIMMEALL como tu nombre.

Vista posterior
Pausa el juego y pulsa entonces IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO.

Objetos flotantes
Pausa el juego y pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

¡Trucos!

Nada de medias tintas. Sólo ofrecemos soluciones COMPLETAS.

● Analizado: Nº PSP 11 ● Puntuación: 81%

Stars Wars Masters Of Teras Kasi

Todos los movimientos de los ocho personajes

ARDEN LYN STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie
Rueda de avance ➡, ➡, ⬊, ⬇
Puñetazo izquierdo ■
Swing brazo metálico ▲
Revés metálico ➡ + ■ o ➡, ■
Puñetazo derecho ➡ + ▲ o ➡, ▲
Revés giratorio ⬅ + ▲ o ⬅, ▲
Martillo metálico ⬇, ▲
Súper martillo metálico ⬇, ⬇, ▲
Puñetazo estómago derecha ➡, ➡, ▲
Puñetazo poderoso alto ⬇, ⬊, ➡, ▲
Súper puñetazo poderoso alto ⬅, ⬋, ⬇, ⬊, ➡, ▲
Puñetazo poderoso bajo ⬇, ⬊, ➡, ■ + ▲
Súper puñetazo poderoso bajo ⬅, ⬋, ⬇, ⬊, ➡, ■ + ▲
Golpe cabeza ⬅, ⬅, ■ + ▲
Swing definitivo ➡, ➡, ■
Golpe sónico rápido ⬅, ➡, ▲
Golpe sónico (una barra de energía) ⬅ (mantener) ➡, ▲
Esfera sónica (una barra de energía) ⬇ (mantener) ⬅, ▲
Onda de choque sónica (cuatro barras de energía) ⬇ (mantener) ⬅, ▲
Patada alta izquierda ✖
Patada alta derecha ●
Patada derecha al centro ➡ + ● o ➡, ●
Patada salto hacia atrás ⬅ + ✖ o ⬅, ✖
Patada aérea ✖ + ●
Patada creciente ➡, ➡, ✖
Patada voladora doble ⬅, ➡, ●
Patada barrido doble ⬋, ✖

Agachada
Puñetazo izquierda agachada (mantener ⬇) ■
Puñetazo derecha agachada (mantener ⬇) ▲
Patada izquierda agachada (mantener ⬇) ✖
Patada derecha agachada (mantener ⬇) ●

Saltos
Puñetazo incorporación ⬆, ■ o ⬆, ▲
Puñetazo salto bajo o ▲ (martillea ⬆)
Puñetazo salto alto o ▲ (⬆ primero)
Patada incorporación ⬆, ✖ o ⬆, ●
Patada salto bajo ✖ o ● (martillea ⬆)
Patada salto alto ✖ o ● (⬆ primero)

Carrera
Patada caída en carrera ➡, ➡ (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento en carrera ➡, ➡ (mantener) ✖ o ●

Ataque boca abajo
Pisotón al suelo ⬇ + ✖ o ⬇ + ●
Ataque súbito caída de pie ⬆ + ✖ o ⬆ + ●

Proyecciones
Proyección escorpión ▲ + ✖
Proyección aérea de cabeza ■ + ●

Combos
Puñetazo uno/dos ■, ▲
Swing metálico uno/dos ▲, ▲
Patada alta doble ●, ●
Patada al tobillo doble ➡, ➡, ●
Swing metálico triple ▲, ▲, ▲
Golpe final súper metálico triple (una barra de energía) ▲, ▲, ➡, ▲
Voltereta patada aérea ✖ + ●, ●
Puñetazo uno/dos más patada aérea ■, ▲, ✖
Puñetazo uno/dos más revés ■, ▲, ▲
Patada hacha naciente ➡, ⬇, ⬊, ➡, ●
Súper patada hacha naciente (una barra de energía) ➡, ➡, ⬇, ⬊, ➡, ●
Gancho rodante ➡, ➡, ⬊, ➡, ■
Súper gancho rodante ⬅, ➡, ⬊, ⬇, ■
Caída metálica ➡, ➡, ●, ▲
Gancho revés metálico ➡, ➡, ●, ▲, ■
Paliza metálica ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲
Arden uno rama uno ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲, ✖
Arden uno rama dos ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲, ✖, ●
Arden uno rama tres ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲, ✖, ●, ●
Arden dos rama uno ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲, ▲
Arden dos rama tres (ejecuta dos rama dos + tres) ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■
Arden dos rama cuatro ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■, ✖
Arden dos rama cinco ➡, ➡, ●, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■, ✖, ●

THOK STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie
Swing hacha izquierdo ■
Swing hacha sobre la cabeza ▲
Swing hacha derecho ●
Golpe mango hacha ➡ + ▲ o ➡, ▲
Gancho hacha ➡ + ● o ➡, ●
Revés hacha ⬅ + ● o ⬅, ●
Rueda de avance ➡, ➡, ⬊, ⬇
Gancho con hacha rodante ➡, ➡, ⬊, ⬇, ●
Gancho hacha llameante (media barra) ⬅, ➡, ⬊, ⬇, ●
Corte sobre la cabeza ➡, ➡, ▲
Corte sobre la cabeza llameante (media barra) ⬅, ➡, ➡, ▲
Pirueta divertida con el hacha ▲ + ●
Pirueta llameante con el hacha (media barra) ⬇, ▲ + ●
Ataque de cabeza ■ + ▲
Gancho con hacha en salto ➡, ⬇, ⬊, ➡, ▲
Gancho con hacha en salto llameante (media barra) ➡, ➡, ⬇, ⬊, ➡, ▲
Tajo bajo giratorio ⬅, ➡, ■
Tajo bajo giratorio llameante (media barra) ⬅, ➡, ➡, ■
Tajo medio giratorio ➡, ➡, ■
Tajo medio giratorio llameante (media barra) ➡, ⬅, ➡, ■
Onda de choque cabezazo (una barra) ⬇, ⬇, ⬇, ✖
Aumento (una cuarta parte de cuatro barras de energía) ⬇, ⬇, ⬇, ▲
Corriente llameante Terás Kási (barra de energía súper gold) ⬇, ⬇, ⬇, ▲
Patada alta izquierda ✖
Patada frontal ➡ + ✖
Patada media derecha ➡, ✖
Patada baja frontal ⬅ + ✖ o ⬅, ✖

Agachado
Puñetazo izquierdo agachado ■
Hacha sobre la cabeza agachado ▲
Barrido con hacha bajo ●
Patada baja agachado ✖

Saltos
Ataque con hacha incorporándose ⬆ + ■ o ⬆ + ● o ⬆ + ▲
Swing con hacha en salto bajo (martillea ⬆) ■ o ● o ▲
Swing con hacha en salto alto (⬆ primero) ■, o ●, o ▲
Patada incorporándose ⬆, ✖
Patada en salto bajo (martillea ⬆) ✖
Patada en salto alto (⬆ primero) ✖

Carrera
Ataque con hombros ➡, ➡ (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento ➡, ➡ (mantener) ✖ o ●

Ataques boca abajo
Patada fútbol ⬇ + ✖ o ⬇, ✖
Caída cabezazo ⬆ + ✖ o ⬆, ●

Combos
Combo hacha derecha-izquierda ●, ■
Combo hacha alto-bajo ⬇, ●, ■
Combo de pirueta hacha a gancho ▲ + ●, ▲
De hacha llameante a uppercut (media barra) ⬇, ▲ + ●, ▲
Combo de pirueta hacha llameante a gancho llameante (una barra de energía) ⬇, ▲ + ➡, ▲
Salida Thok tres ●, ■, ▲
Salida Thok tres-cuatro-cinco ●, ■, ▲, ■, ●
Thok uno rama uno ●, ■, ▲, ■, ●, ▲
Thok uno rama uno-dos ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●
Thok uno rama uno-tres ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■
Thok uno rama uno-cuatro ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, ●
Thok dos rama uno ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, ●
Thok dos rama uno ●, ■, ▲, ■, ●, ■
Thok dos rama uno-dos ●, ■, ▲, ■, ●, ■, ●
Thok dos rama uno-tres ●, ■, ▲, ■, ●, ■, ●, ▲
Thok dos rama uno-cuatro-cinco ●, ■, ▲, ■, ●, ■, ●, ▲, ●, ●

PEQUEÑOS TRUCOS



Pies, cabeza, manos y piernas grandes
Mantén pulsados ABAJO + X + SELECT mientras eliges tu personaje. No los sueltes hasta que empiece el combate.

Modo cabezón
Pulsa sin soltar SELECT mientras escoges un personaje. Suelta SELECT al empezar el combate.

Cambiar uniformes
Pulsa L1 en la pantalla de selección de personaje. Qué fácil, éste.



Pantalla despejada
Mantén pulsados L1 + R2 + SELECT mientras se carga el combate.

Luchar contra Mara Jade
Juega como Darth Vader y, en vez de un combate espejo, luchas contra Mara Jade, un personaje que usa un sable azul y lucha como Darth.

Sable de luz invisible
Cuando elijas a Luke o Mara Jade, lanza el sable de luz con la súper barra de potencia de oro. Cuando el sable esté en el aire pulsa dos veces R2 para poder ver el mango en la pierna de Luke o Mara. Cuando vuelva el sable de luz será invisible, a menos que te muevas o ataques.

Hacer malabares con tu rival
Cuando tengas una súper barra de potencia de oro con la princesa Leia, arroja tu trazador fuera del ring. Una vez hecho esto, da una patada a tu rival y subirá muy alto en el aire. Si lo has hecho bien, puedes hacer malabares con él. Sin embargo, hay un problema. Una vez has lanzado tu trazador, ya no puedes obtener más barras de potencia.

HAN SOLO STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie sin armas
Rueda de avance →, →, ↘, ↓
Gancho con rueda →, →, ↘, ↓, ■
Súper gancho con rueda (una barra de energía) ←, →, ↘, ↓, ■
Puñetazo izquierda ■
Puñetazo derecha ▲
Gancho de pie → + ▲ o →, ▲
Revés giratorio ← + ▲ o ←, ▲
Gancho con los dos puños ■ + ▲
Súper dos puños (una barra de energía) ↓, ↓, ■ + ▲
Gancho con salto →, ↓, ↘, →, ■
Súper gancho con salto (una barra) →, →, ↓, ↘, →, ■
Puñetazo al estómago por la izquierda →, →, ■
Puñetazo al estómago por la derecha →, →, ▲
Detonador térmico (una barra de energía) →, ←, ▲
Buscador defensivo (una barra de energía) ←, →, ▲
Patada baja izquierda ✖
Patada Ax →, →, ✖
Súper patada Ax (una barra de energía) ←, →, →, ✖
Patada alta derecha ●
Patada alta izquierda → + ✖ o →, ✖ o ← + ✖ o ←, ✖
Patada giratoria → + ● o →, ●
Patada frontal ← + ● o ←, ●
Rodilla veloz →, →, ●

Agachado sin armas
Puñetazo izquierda agachado ■
Puñetazo derecha agachado ▲
Gancho bajo ↘, ▲
Puñetazo uno/dos agachado ↓, ■, ▲
Súper versión (una barra de energía) ↓, ↓, ■, ▲
Gancho uno/dos agachado ↓, ■, ▲, ▲
Súper versión (una barra) ↓, ↓, ■, ▲, →, ▲
Patada izquierda agachado ✖
Patada derecha agachado ●

Saltos sin armas
Puñetazo reincorporándose ↑, ■ o ↑, ▲
Puñetazo bajo en salto (martillea ↑) ■ o ▲
Puñetazo alto en salto (↑ primero) ■ o ▲
Patada reincorporándose ↑, ✖ o ↑, ●
Puñetazo bajo en salto (martillea ↑) ✖ o ●
Puñetazo alto en salto (↑ primero) ✖ o ●

Carrera sin armas
Patada →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ● o ✖

Ataques boca abajo sin armas
Puñetazo/ataque con salto hacia abajo ↑, ■ o ↑, ▲
Ataque Pie/Caída ↑, ✖ o ↑, ●
Pisotón al suelo ↓, ✖ o ↓, ●

Combos sin armas
Patadas rápidas ✖, ●
Patada puñetazo rápido ■, ●
Furia un puño ▲, ▲
Furia triple puño ▲, ▲, ▲
Puñetazo uno/dos ■, ▲
Puñetazo uno dos más gancho ■, ▲, ■
Súper versión (una barra de energía) ■, ▲, →, ■
Puñetazo uno/dos más revés ■, ▲, ▲
Súper versión (una barra de energía) ■, ▲, →, ▲
Revés giratorio doble ↓, ↙, ←, ▲
Revés giratorio triple ↓, ↙, ←, ▲, ▲
Salida Han uno/dos ✖, ▲
Salida Han uno-tres ✖, ▲, ■
Salida Han uno-cuatro ✖, ▲, ■, ▲
Salida Han uno-cinco ✖, ▲, ■, ▲, ■
Han uno rama uno ✖, ▲, ■, ▲, ■, ▲
Han uno rama uno-dos/tres ✖, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ✖
Han uno rama uno-cuatro ✖, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ▲
Han dos rama uno ✖, ▲, ■, ▲, ■, ✖
Han dos rama uno-dos ✖, ■, ▲, ■, ✖, ■
Han dos rama uno-tres ✖, ▲, ■, ▲, ■, ✖, ■, ▲
Han dos rama uno-cuatro ✖, ▲, ■, ▲, ■, ✖, ■, ▲, ■

Proyecciones sin arma
Proyección de cadera ▲ + ✖
Cabezazo + ●

De pie con arma
Rueda de avance →, →, ↘, ↓
Rueda de avance ←, →, ↘, ↓
Gancho con rueda →, →, ↘, ↓, ■
Súper gancho con rueda (una barra) ←, →, ↘, ↓, ■
Puñetazo izquierda ■
Golpe de pistola ▲
Revés giratorio ← + ▲ o ←, ▲
Disparo devastador ↓, ↘, →, ▲
Súper disparo devastador (una barra) ↓, ↘, →, ■ + ▲
Disparo devastador de lado →, ←, ▲
Disparo rastreador ↓, ↓, ▲
Puñetazo al estómago por la izquierda →, →, ■
Gancho en salto →, ↓, ↘, →, ■
Súper gancho →, →, ↓, ↘, →, ■
Patada baja izquierda ✖
Patada alta izquierda → + ✖ o →, ✖ o ← + ✖ o ←, ✖
Patada alta derecha ●
Patada media derecha → + ● o →, ●
Patada media derecha dos ← + ● o ←, ●
Rodilla veloz →, →, ●

Saltos con armas
Puñetazo bajo en salto (martillea ↑) ■ o ▲
Puñetazo alto en salto (↑ primero) ■ o ▲
Patada reincorporándose ↑, ✖ o ↑, ●
Patada baja en salto (martillea ↑) ✖ o ●
Patada alta en salto (↑ primero) ✖ o ●

Carrera con arma
Patada →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Agachado con arma
Puñetazo izquierda agachado Mantener ↓, ■
Puñetazo derecha agachado Mantener ↓, ▲
Patada izquierda agachado Mantener ↓, ✖
Patada derecha agachado Mantener ↓, ●
Disparo devastador agachado ↓ (mantener) ↘, →, ▲

Ataque boca abajo con arma
Ataque Pie/Caída ↑, ✖ o ↑, ●
Pisotón Suelo ↓, ✖ o ↓, ●

Combos con armas
Patadas rápidas ✖, ●
Rayo trazador rápido (barra de energía super gold) ←, →, ←, ▲
Rayo trazador rápido (barra de energía súper gold) ←, →, ←, ▲, ▲
Rayo trazador rápido (barra de energía super gold) ←, →, ←, ▲, ▲, ▲
Atención. Sigue añadiendo ▲ al final del movimiento y conseguirás un efecto más devastador y duradero
Desenfunde desperado ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ▲
Desenfunde desperado ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ▲, ▲
Desenfunde desperado (una barra de energía) ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ▲, ▲, ▲
Desenfunde desperado (dos barra de energía ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ▲, ▲, ▲, ▲
Desenfunde desperado(tres barras de energía) ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
Desenfunde desperado (barra de energía súper gold) ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲

Proyecciones con arma
Proyección de cadera ▲ + ✖
Cabezazo + ●

LUKE SKYWALKER STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie sin armas
Rueda de avance →, →, ↘, ↓
Puñetazo izquierda ■
Puñetazo derecha ▲
Puñetazo uno/dos ■, ▲
Patada alta izquierda ✖
Patada alta derecha a la cabeza ●
Patada baja hacia delante → + ● o →, ●
Rayos de fuerza (una barra de energía) ↓, ↘, →, ▲
Fuerza sanadora (de una a cuatro barras de energía) ↓, ↘, →, ■ + ▲

Agachado sin armas
Puñetazo izquierda agachado ■
Puñetazo derecha agachado ▲
Patada izquierda agachado ✖
Patada derecha agachado ●

Saltos sin armas
Puñetazo bajo en salto (martillear ↑) ■ o ▲
Puñetazo alto en salto (↑ primero) ■ o ▲
Patada baja en salto (martillear ↑) ✖ o ●
Patada alta en salto (↑ primero) ✖ o ●

Carrera sin armas
Golpe hacia delante →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Ataque boca abajo sin armas
Puñetazo/ataque con salto hacia abajo ↑, ■ o ↑, ▲
Patada de fútbol ↓, ✖ o ↓, ●

Proyecciones sin arma
Proyección con la cadera ■ + ●
Ataque con la rodilla ✖ + ▲

De pie con arma
Rueda de avance →, →, ↘, ↓
Sablazo izquierda ■
Sablazo sobre la cabeza ▲
Tajo con sable → + ▲ o →, ▲
Súper tajo con sable (una barra de energía) ←, →, ▲
Sablazo derecha ●
Gancho con sable → + ● o →, ●
Súper gancho con sable (una barra de energía) ←, →, ●
Barrido bajo con sable ↓, ↓, ■
Barrido alto con sable →, →, →
Embestida con sable →, →, ■
Sable Mortal →, ←, ●
Súper Sable Mortal (una barra de energía) →, ←, →, ●
Fuerza creciente (media barra de energía) ■ + ▲
Proyección cuchilla Jedi (dos-cuatro barras de energía) ←, ↓, ↘, →, ▲
Patada alta derecha ✖

Saltos con arma
Sable reincorporándose ↑ + ■ o ↑ + ● o ↑ + ▲
Sablazo con salto bajo (martillear ↑) ■ o ● o ▲
Sablazo con salto alto (↑ primero) ■ o ● o ▲
Patada reincorporándose ↑, ✖
Patada con salto bajo (martillear ↑) ✖
Patada con salto alto (↑ primero) ✖

Carrera con arma
Golpe hacia delante →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Agachado con arma
Sablazo por la izquierda agachado ■
Sablazo sobre la cabeza agachado ▲
Sablazo por la derecha agachado ●
Patada con la izquierda agachado ✖

Ataque boca abajo con arma
Ataque Jedi ↑ + ■ o ↑ + ▲
Patada fútbol ↓ + ✖

Combos con arma
Sablazo doble precisión Jedi ↓, ↘, →, ●
Corte completo precisión Jedi ↓, ↘, →, ●, ●, ●
Súper versión (una barra) ↓, ↘, →, ●, ←, ●
Sablazo gancho de doble precisión →, ↓, ↘, →, ●
Súper sablazo gancho de doble precisión (una barra de energía) →, →, ↓, ↘, →, ●
Barrido espada de luz →, ↓, ↘, →, ■
Súper barrido espada de luz (una barra) →, →, ↓, ↘, →, ■
Sablazo figura ocho ←, ■ + ▲
Súper sablazo figura ocho →, ←, ■ + ▲
Sablazo doble derecha-izquierda ●, ■
Sablazo triple derecha-izquierda-derecha ●, ■, ●
Súper sablazo triple derecha-izquierda-derecha (una barra de energía) ●, ■, →, ●
Combo Tajo Devastador ■, ▲
Salida Luke dos-tres ●, ■, ✖
Salida Luke dos-cuatro ●, ■, ✖, ■
Luke uno rama uno ●, ■, ✖, ■, ✖
Luke uno rama uno-dos ●, ■, ✖, ■, ✖, ▲
Luke uno rama uno-tres ●, ■, ✖, ■, ✖, ▲, ✖
Luke uno barra uno-cuatro ●, ■, ✖, ■, ✖, ▲, ✖, ▲
Luke dos rama uno ●, ■, ✖, ■, ▲
Luke dos rama uno-dos-tres ●, ■, ✖, ■, ▲, ✖, ✖
Luke dos rama uno-cuatro ●, ■, ✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●

Proyecciones con arma
Proyección de cadera ■ + ●

Selección de nivel
Para acceder a la selección de nivel en el modo Vs, vence la partida usando a Chewbacca.

Jugar como tropa de asalto
Ajusta el cambio de jugador en la opción Continuar a NO, y luego vence la partida con Han Solo en el escenario Jedi.

Jugar como Darth Vader
Ajusta el cambio de jugador en la opción Continuar a NO, y luego vence la partida como Luke Skywalker en el escenario Jedi.

Jugar como Jodo Kast
Juega al modo Supervivencia y derrota a los 10 luchadores para que aparezca Jodo Kast.

Jugar como Mara Jade
Mantén pulsados L1 + L2 + R1 cuando entres en el modo Combate por equipos. Asegúrate de que el escenario es Jedi y que el cambio de personaje en la opción de continuar está desconectada. Si lo has hecho bien, el ordenador seleccionará automáticamente por ti los luchadores y saldrán las palabras «Lucha por Mara Jade». Vence a tus rivales y aparecerá Mara.

Jugar como la esclava Leia
Ajusta el cambio de jugador en la opción Continuar a NO, y luego vence la partida con Leia en el escenario Jedi.

Acelerar los créditos
Pulsa ABAJO en el Pad de control. Hará que los créditos vayan más rápido. También puedes pulsar ARRIBA para volver a los créditos

Agent Armstrong

Ve, ya desde el principio, a la derecha, hasta llegar a un oso de peluche. Ponte de cara a la pared y pulsa CÍRCULO para saltar. Deberías oír un sonido. Muévete adelante y entra en la siguiente sala a la derecha, que lleva a una salita de debajo. Pulsa CÍRCULO para acceder a una plataforma, úsala entonces para llegar a una sala y activar el modo Trucos.

Invencibilidad
X 4 veces, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X y CUADRADO en el Pad dos durante la partida.

Todas las armas
CÍRCULO 3 veces, TRIÁNGULO x2, X x2 y CUADRADO en el Pad dos durante la partida.

Selección de nivel
¿No tienes intención de recorrer el juego, ni siquiera con estos trucos? Pues pulsa TRIÁNGULO x3, CUADRADO x3, X x2 y CÍRCULO en el Pad dos durante la partida.



¡Trucos!

Star Wars: Masters Of Teras Kasi

CHEWBACCA STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie sin arma
Puñetazo ← ✖
Puñetazo → ▲
Empujón izquierdo Wookie → + ■ o →, ■
Empujón derecho Wookie → + ▲
Gancho de pie →, ▲
Gran tortazo Wookie →, →, ▲
Súper gran tortazo Wookie (una barra) ←, →, →, ▲
Puñetazo machaca-cabeza ← + ▲ o ←, ▲
Gancho a dos puños ■ + ▲
Súper gancho a dos puños (una barra) ↓, ↓, ■ + ▲
Ataque golpetazo en la cabeza ←, ■ + ▲
Tortazo gorila →, ■ + ▲
Presión a dos manos ↓, ■ + ▲
Detonador térmico (→ barra de energía) →, ←, ▲
Patada alta izquierda ✖
Patada baja izquierda → + ✖ o →, ✖
Patada alta derecha ●
Patada media derecha → + ● o →, ●
Rodilla veloz →, →, ●

Agachado sin arma
Puñetazo izquierda agachado (mantener) ↓, ■
Puñetazo derecha agachado (mantener) ↓, ▲
Gancho agachado (mantener) ↓, ▲
Puñetazo uno/dos agachado (mantener) ↓, ■, ▲
Gancho agachado (mantener) ↓, ■, ▲, ▲
Puñetazo uno/dos más súper gancho agachado (una barra de energía) ↓, ■, ▲, →, ▲
Patada izquierda agachado ✖
Patada derecha agachado ●

Saltos sin arma
Puñetazo reincorporándose ↑, ■ o ↑, ▲
Puñetazo bajo en salto o ▲ (Martillea ↑)
Puñetazo alto en salto (↑ primero) ■ o ▲
Patada reincorporándose ↑, ✖ o ↑, ●
Patada alta en salto o ●

Carrera sin arma
Ataque con hombro →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ● o ✖

Ataque boca abajo sin arma
Pisotón ↓ + ● o ↓ + ✖
Ataque pie/caída ↑ + ● o ↑, ✖

Combos sin arma
Golpe de doble lado ■, ▲

Combos sin armas
Golpe de doble lado ■, ▲
Manotazo a una mano de Wookie →, →, ▲, ▲
Súper versión (una barra) ←, →, →, ▲, ▲
Golpe de doble lado más gancho ■, ▲, ▲
Súper versión (una barra de energía) ■, ▲, ↓, ▲
Salida Chewie uno-dos →, ■ + ▲, ▲
Salida Chewie uno-tres →, ■ + ▲, ▲, ■
Salida Chewie uno-cuatro →, ■ + ▲, ▲, ■, ▲
Chewie uno rama uno-dos
→, ■ + ▲, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■
Chewie dos rama uno →, ■ + ▲, ▲, ■, ▲, ■
Chewie dos rama uno-dos →, ■ + ▲, ▲, ■, ▲, ■, ▲

Proyecciones sin arma
Proyección Wookie ▲ + ✖
Proyección agitada Wookie ■ + ●

De pie con arma
Puñetazo izquierda ■
Empujón izquierdo Wookie → + ■ o →
Golpe hacia arriba con arco → + ▲ o →, ▲
Golpe con arco ← + ▲ o ←, ▲
Disparo con arco agachado ↓ (mantener) ↘, →, ▲
Disparo agachado aturdidor ↓ (mantener) ↙, ←, ▲
Disparo con arco de lado →, ←, ▲
Disparo aturdidor de lado ←, →, ▲
Súper ataque con arco (una barra) ↓, ↘, →, ■ + ▲
Disparo dispersor (dos barras de energía) ↓, ↓, ▲
Súper disparo dispersor (cuatro barras mínimo) ↓, ↓, ▲
Patada alta izquierda ✖
Patada baja izquierda → + ✖ o →, ✖
Patada alta derecha ●
Patada media derecha → + ● o →, ●
Rodilla veloz →, →, ●

Saltos con arma
Puñetazo bajo en salto ■ o ▲ (martillea ↑)
Puñetazo alto en salto ■ o ▲ (↑ primero)
Patada reincorporándose ↑, ✖ o ↑, ●
Patada alta en salto ✖ o ●

Carrera con arma
Ataque con hombro →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Agachado con arma
Puñetazo izquierda agachado Mantener ↓, ■
Puñetazo derecha agachado Mantener ↓, ▲
Patada izquierda agachado Mantener ↓, ✖
Patada derecha agachado Mantener ↓, ●

Ataque boca abajo con arma
Pisotón suelo ↓ + ✖ o ↓ + ●
Ataque Pie/caída ↑ + ✖ o ↑ + ●

BOBA FETT STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie sin arma
Puñetazo izquierda ■
Puñetazo derecha ▲
Gancho de pie → + ▲ o →, ▲
Revés giratorio ← + ▲ o ←, ▲
Torpedo volador ↓, ↘, →, ■ + ▲
(■ + ▲ repetidas veces para una lucha continuada. Máximo cinco veces)
Línea atadura (dos barras de energía) ↓, ↙, ←, ■ + ▲
Gancho taladrador →, ↓, ↘, →, ■
Puñetazo al estómago por la izquierda →, →, ■
Puñetazo al estómago por la derecha →, →, ▲
Patada salto jet →, →, ●
Detonador térmico (una barra de energía) →, ←, ▲
Patada alta izquierda ✖
Patada baja izquierda → + ✖ o →, ✖
Patada alta derecha ●
Rodilla veloz → + ● o →, ●
Patada barrido doble ↙, ✖
Patada barrido ↘, ✖

Agachado sin arma
Puñetazo izquierdo agachado (mantener ↓) ■
Puñetazo derecho agachado (mantener ↓) ▲
Gancho bajo ↓, ▲
Patada izquierda agachado (mantener ↓) ✖
Patada derecha agachado (mantener ↓) ●

Saltos sin arma
Puñetazo recuperándose ↑, ■ o ↑, ▲
Puñetazo en salto bajo o ▲ (martillea ↑)
Puñetazo en salto alto o ▲ (↑ primero)
Patada recuperándose ↑, ✖ o ↑, ●
Patada en salto bajo ✖ o ● (martillea ↑)
Patada en salto alto ✖ o ● (↑ primero)

Carrera sin arma
Pisotón al suelo →, →, (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Combos sin arma
Patada puñetazo rápido ■, ●
Puñetazo uno/dos ■, ▲
Puñetazo uno/dos más gancho ■, ▲, ■
Puñetazo uno/dos más revés giratorio ■, ▲, ▲
Revés giratorio doble ↓, ↙, ←, ▲
Revés giratorio triple ↓, ↙, ←, ▲, ▲
Lanzallamas ←, ↙, ↓, ↘, →, ■
Descarga cohete (barra de energía súper gold)
→, ↘, ↓, ↙, ←, ■
Combo uno/dos de Fett uno-dos ▲, ✖
Combo uno/dos de Fett uno-tres ▲, ✖, ■
Combo uno/dos de Fett uno-cuatro ▲, ✖, ■, ■
Combo uno/dos de Fett uno-cinco ▲, ✖, ■, ■, ▲
Fett uno/dos 1 rama 01 ▲, ✖, ■, ■, ▲, ✖
Fett uno/dos 1 rama 02 ▲, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ●
Fett uno/dos 2 rama 01 ▲, ✖, ■, ■, ▲, ▲
Fett uno/dos 2 rama 02 ▲, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ■
Fett uno/dos 2 rama 03 ▲, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ■, ▲
Fett uno/dos 2 rama 04 ▲, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ■, ▲, ▲
Fett uno/dos 2 rama cinco ▲, ✖, ■, ■, ▲, ▲,
■, ▲, ▲, ✖

Proyecciones sin arma
Proyección de cadera ▲ + ✖
Proyección de cabeza ■ + ●

De pie con arma
Movimiento de cruce de rifle ▲
Rifle hacia arriba → + ▲ o →, ▲
Culata de rifle ← + ▲ o ←, ▲
Disparo con rifle agachado ↓ (mantener) ↘, →, ▲
Disparo con rifle de lado ↓, ↘, →, ▲
Disparo cohete ↓, ↓, ▲
Puñetazo al estómago por la izquierda →, →, ■
Gancho perforador →, ↓, ↘, →, ■
Patada salto-jet →, →, ●
Patada izquierda baja → + ✖ o →, ✖
Rodilla veloz → + ● o →, ●

Saltos con arma
Puñetazo salto bajo (martillear ↑) ■ o ▲
Puñetazo salto alto (↑ primero) ■ o ▲
Patada reincorporándose ↑, ✖ o ↑, ●
Patada salto bajo (martillear ↑) ✖ o ●
Patada salto alto (↑ primero) ✖ o ●

Carrera con arma
Golpe con hombro →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Agachado con arma
Puñetazo izquierda agachado
Mantener ↓, ■
Puñetazo derecha agachado
Mantener ↓, ▲
Gancho agachado ↓, ▲
Patada izquierda agachado
Mantener ↓, ✖
Patada derecha agachado
Mantener ↓, ●

Ataque boca abajo con arma
Pisotón al suelo ↓ + ✖ o ↓ + ●

PEQUEÑOS TRUCOS

TOCA Touring Car



Introduce los siguientes códigos como tu nombre para obtener el efecto deseado.

JHAMMO - Acceder a todos los circuitos
CMDISCO - Luces de discoteca
CMRAINUP - Invierte la lluvia
CMMAYHEM - Pilotos maníacos
CMHANDY - Manos grandes
CMCATDOG - Llueve a cántaros
CMUPSIDE - La pantalla está al revés.

NBA Hangtime



Introduce los siguientes nombres y números personales de identificación (PIN) para obtener los jugadores secretos.

NOMBRE: PIN: JUGADOR
JC: 0000: John Carlton
KOMBAT: 0004: Ed Boon
MORTAL: 0004: John Tobias
NFUNK: 0101: Neil Funk
SHAWN: 0123: Shawn Liptak
JAMIE: 1000: Jamie Rivett
CARLOS: 1010: Carlos Pesina
MARTY: 1010: Martínez
MXV: 1014: Vinikour
QUIN: 0330: Kevin Quinn
JFER: 0503: Jenifer Hedrick
DANIEL: 0604: Daniel Thompson
PERRY: 3500: Matthew Perry
BARDO: 6000: Bardo
JONHEY: 6000: Jon Hey
MEDNIK: 6000: Mednik
MINIFE: 6000: Minife
MORRIS: 6000: Air Morris
EDDIE: 6213: Eddie Ferrier
JAPPLE: 6660: Japple
EUGENE: 6767: Geer
NICK: 7000: Nick Ehrlich

Códigos de emparejamiento
En la pantalla Tonight's Matchup, usa los botones CUADRADO, X y CÍRCULO para ajustar los números de código y podrás acceder a los siguientes trucos.

HOAR STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie sin arma
Puñetazo izquierda ■
Puñetazo derecha ▲
Revés giratorio ← + ▲ o ←, ▲
Patada izquierda alta ✖
Patada → Alta ●
Patada hacia delante → + ● o →, ●
Patada barredora ↙, ✖

Agachado sin arma
Puñetazo izquierdo agachado ■
Puñetazo derecho agachado ▲
Gancho bajo ↙, ▲
Patada izquierda agachado ✖
Patada derecha agachado ●

Saltos sin arma
Puñetazo en salto bajo (martillear ↑) ■ o ▲
Puñetazo en salto alto (↑ primero) ■ o ▲
Patada recuperándose ↑, ✖ o ↑, ●
Puñetazo en salto bajo (martillear ↑) ✖ o ●
Puñetazo en salto alto (↑ primero) ✖ o ●

Carrera sin arma
Patada →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ● o ✖

Ataque boca abajo sin arma
Pisotón al suelo ↓ + ✖ o ↓ + ●
Ataque pie/caída ↑ + ✖ o ↑ + ●

Combos sin arma
Ataque uno/dos ■, ▲
Puñetazo uno/dos y patada aérea ■, ▲, ✖

Proyecciones sin arma
Ataque de rodilla ■ + ● o ▲ + ✖

De pie con arma
Swing con el bastón hacia la izquierda ■
Bastón por encima de la cabeza ▲
Swing con el bastón hacia la derecha ●
Movimiento de bastón hacia arriba → + ● o →, ●
Golpe de revés ← + ● o ←, ●
Súper gancho con bastón (una barra) →, →, ↓, ↙, →, ▲
Patada con bastón ✖
Patada media al frente con bastón → + ✖ o →, ✖
Patada media giratoria ← + ✖ o ←, ✖
Patada barredora ↙, ✖

Saltos con arma
Bastón reincorporándose ↑ + ✖ o ↑ + ● o ↑ + ▲
Salto bajo con bastón (martillear ↑) ■ o ● o ▲
Salto alto con bastón (↑ primero) ■ o ● o ▲
Patada reincorporándose ↑, ✖

Carrera con arma
Vuelta con caída →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ● o ✖

Agachado con arma
Swing hacia la izquierda con bastón agachado ■
Movimiento de bastón sobre la cabeza agachado ▲
Swing hacia la derecha con bastón agachado ●
Patada agachado ✖

Ataque boca abajo con arma
Tajo al suelo Gaffi ↑ + ✖ o ↑ + ● o ↑ + ▲
Pisotón al suelo ↓ + ✖
Ataque pie/caída ↑, ✖

Combos con arma
Swing de izquierda a derecha con bastón ■, ●
Más revés con bastón ■, ●, ●
Ambos movimientos combinados (una barra) ■, ●, ←, ●
Swing de izquierda a derecha bajo con bastón ■, ●, ↓, ■
Súper versión (una barra) ■, ●, ↓, ↓, ■
Swing bajo doble con bastón →, →, ▲
Súper bajo doble (dos barras) →, →, →, ▲
Gancho con bastón ▲, ↓, ↙, →, ▲
Súper gancho con bastón (una barra) →, →, ↓, ↙, →, ▲
Súper gancho súper bastón (una barra) ↓, →, ↓, ↙, →, ▲, ↓, ●
Gancho con bastón más sorpresa →, ↓, ↙, →, ▲, ●
Gancho con bastón más súper sorpresa (una barra) →, ↓, ↙, →, ▲, ↓, ●
Súper gancho con bastón más sorpresa →, →, ↓, ↙, →, ▲, ●
Súper gancho con bastón más súper sorpresa (una barra de energía) →, →, ↓, ↙, →, ▲, ↓, ●
Ataque con gas Gaffi (dos barras de energía) ←, ↙, ↓, ↙, →, ●
Bastón doble giro ↓, ↙, ←, ●
Bastón cuádruple giro ↓, ↙, ←, ●, ●
Súper bastón cuádruple giro (una barra de energía) ↓, ↙, ←, ●, →, ●
Molinillo salvaje ↓, ↙, ←, ■
Molinillo salvaje dos ↓, ↙, ←, ■, ▲
Molinillo salvaje tres ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●
Molinillo salvaje cuatro ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●, ✖
Molinillo salvaje cinco ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●, ✖, ■
Molinillo salvaje seis ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲
Molinillo salvaje siete ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●
Molinillo salvaje ocho ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖
Molinillo salvaje nueve ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■
Poder molinillo Banshee (barra de energía súper gold) ↓, ↙, ←, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■
Salida Hoar uno-dos ●, ✖
Salida Hoar uno-tres ●, ✖, ✖
Salida Hoar uno-cuatro ●, ✖, ✖, ●
Salida Hoar uno-cinco ●, ✖, ✖, ●, ▲
Hoar uno rama uno ●, ✖, ✖, ●, ▲, ▲
Hoar uno rama dos ●, ✖, ✖, ●, ▲, ▲, ■
Hoar uno rama tres ●, ✖, ✖, ●, ▲, ▲, ■, ▲
Hoar dos rama uno ●, ✖, ✖, ●, ▲, ✖
Hoar dos rama uno-dos ●, ✖, ✖, ●, ▲, ✖, ▲
Hoar dos rama uno-tres ●, ✖, ✖, ●, ▲, ✖, ▲, ●
Hoar dos rama uno-cuatro ●, ✖, ✖, ●, ▲, ✖, ▲, ●, ●
Hoar dos rama uno-cinco/seis ●, ✖, ✖, ●, ▲, ✖, ▲, ●, ●, ●, ●

Proyección con arma
Empalador ▲ + ✖
Golpe giratorio agujereador ■ + ●

PRINCESA LEIA STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

De pie sin arma
Rueda de avance →, →, ↙, ↓
Puñetazo izquierda ■
Puñetazo derecha ▲
Revés giratorio ← + ▲ o ←, ▲
Patada alta izquierda ✖
Patada baja izquierda → + ✖ o →, ✖
Patada derecha a la cabeza ●
Patada frontal ← + ● o ←, ●
Patada giratoria → + ● o →, ●
Patada hacia atrás salto de mano ← + ✖ o ←, ✖
Patada creciente ←, →, ●
Patada voladora doble ←, →, ✖
Patada de ataque →, →, ✖
Gancho patada baja ↓, ↓, →, ✖
Detonador térmico (una barra de energía) →, ←, ▲
Desconcertador térmico (dos barra de energía) ←, →, ▲
Detonador replicante (tres barras) →, ←, →, ▲
Buscador láser (barra de energía super gold) →, ←, →, ▲
Fuerza sanadora (una barra de energía) ↓, ↓, →, ■ + ✖

Agachada sin arma
Puñetazo izquierda agachada ■
Puñetazo derecha agachada ▲
Patada izquierda agachada ✖
Patada derecha agachada ●

Saltos sin arma
Puñetazo en salto bajo (martillear ↑) ■ o ▲
Puñetazo en salto alto (↑ primero) ■ o ▲
Patada reincorporándose ↑, ✖ o ↑, ●
Patada en salto bajo (martillear ↑) ✖ o ●
Patada en salto alto (↑ primero) ✖ o ●

Carrera sin arma
Rueda en picado →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Ataque boca abajo sin arma
Puñetazo/ataque en salto descendente ↑, ■ o ↑, ▲
Patada de fútbol ↓, ✖ o ↓, ●
Ataque pie/caída ↑, ● o ↑, ✖

Combos sin armas
Patada con voltereta aérea →, ←, ✖
Rueda doble →, →, ●
Patada alta doble ●, ●

Proyecciones sin armas
El Mutilador ▲ + ✖
Ataque de rodilla ■ + ● o ▲ + ✖

De pie con arma
Rueda de avance →, →, ↙, ↓
Swing de bastón hacia la izquierda ■
Movimiento con bastón sobre la cabeza ▲
Swing de bastón hacia la derecha ●
Movimiento hacia arriba con bastón → + ● o →, ●
Golpe de revés con bastón ← + ● o ←, ●
Gancho con bastón →, ↓, ↙, ↓, ●
Súper gancho con bastón (una barra) →, →, ↓, ↙, ●
Ataque con bastón →, →, ●
Súper ataque con bastón (una barra) ←, →, →, ●
Arponeo con bastón →, →, ■
Súper arponeo con bastón (una barra) ←, →, →, ■
Patada aérea →, →, ✖
Patada derecha a la cabeza ✖
Patada frontal → + ✖ o →, ✖
Patada con voltereta hacia atrás ← + ✖ o ←, ✖
Patada voladora doble ←, →, ✖
Gancho patada baja ↙, →, ✖

Saltos con arma
Reincorporación con bastón ↑ + ■ o ↑ + ▲
Movimiento de bastón con salto bajo (martillear ↑) ■ o ▲
Movimiento de bastón con salto alto (↑ primero) ■ o ▲
Patada incorporación ↑, ✖
Patada salto bajo (martillear ↑) ✖
Patada salto alto (↑ primero) ✖

Carrera con arma
Rueda en picado →, → (mantener) ■ o ▲
Deslizamiento →, → (mantener) ✖ o ●

Agachada con arma
Swing con bastón hacia la izquierda ■
Ataque con bastón sobre la cabeza ▲
Swing con bastón hacia la derecha ●
Patada derecha agachada ✖

Ataque boca abajo con arma
Patada de fútbol ↓, ✖
Ataque pie/caída ↑, ✖

Combos con arma
Patada con voltereta aérea →, ←, ✖
Movimiento de bastón de izquierda a derecha ■, ●
Más golpe de bastón de revés ■, ●, ●
Más súper golpe de bastón de revés (una barra) ■, ●, ←, ●
Ataque con bastón doble →, →, ●, ●
Súper ataque con bastón doble (dos barras de energía) ←, →, →, ●, ●
Golpe inferior doble con bastón →, →, ▲
Golpe doble vertical con bastón →, ● ▲ o → + ●, ▲
Súper golpe doble vertical con bastón (una barra de energía) ←, →, ●, ▲
Salida Leia dos-tres ●, ■
Salida Leia dos-cinco ●, ■, ✖
Salida Leia dos-seis ●, ■, ✖, ✖
Salida Leia dos-siete ●, ■, ✖, ✖, ●
Leia uno rama uno ●, ■, ✖, ✖, ●, ✖
Leia uno rama uno-dos ●, ■, ✖, ✖, ●, ✖, ●
Leia uno rama uno-tres ●, ■, ✖, ✖, ●, ✖, ●, ▲
Leia uno rama uno-cuatro ●, ■, ✖, ✖, ●, ✖, ●, ▲, ●
Leia uno rama uno-cinco ●, ■, ✖, ✖, →, ✖, →, ▲, ●, ●
Leia dos rama uno ●, ■, ✖, ✖, ●, ■
Leia dos rama uno-dos ●, ■, ✖, ✖, ●, ■, ●
Leia dos rama uno-tres ●, ■, ✖, ✖, ●, ■, ●, ▲
Leia dos rama uno-cuatro/cinco ●, ■, ✖, ✖, ●, ■, ●, ▲, ■, ●

Proyecciones con arma
El Mutilador ▲ + ✖
Ataque de rodilla ■ + ● o ▲ + ✖

025 - Jugadores pequeños
048 - Sin música
111 - Torneo
120 - Pases rápidos
278 [o 3] - Turbo sigilo
284 - Máxima velocidad
390 - Sin empuje
461 - Turbo infinito
552 - Híper velocidad
610 - Sin cifras
616 - Potencia de bloqueo
709 - Manos rápidas
802 - Máxima potencia
937 - Inclinación de la canasta

Trucos de emparejamiento
En la pantalla Tonight's Matchup, introduce las siguientes combinaciones

Cabeza grande
ARRIBA, CUADRADO + CÍRCULO

Cabeza enorme
ARRIBA, ARRIBA, CÍRCULO, CUADRADO

Tapón súper alto
Mantén pulsado IZQUIERDA y pulsa entonces CUADRADO, CUADRADO y CUADRADO

Baloncesto 100% americano
Pulsa sin soltar DERECHA y pulsa entonces X, CUADRADO y CÍRCULO

Porcentaje de tiro
Rota el D-pad en el sentido del reloj empezando desde ARRIBA

Sin indicador
IZQUIERDA, IZQUIERDA, CÍRCULO, CUADRADO

Sin inercia
ABAJO, ABAJO, X, CUADRADO

Sin asistencia de la CPU
Mantén pulsado DERECHA y pulsa CÍRCULO, CÍRCULO

Cambiar color del pelo
En la pantalla de selección de equipos elige los Chicago Bulls y pulsa luego CÍRCULO para cambiar el color del estrafalario pelo de Dennis Rodman.

Warcraft 2



Códigos para la pantalla de passwords.
VLDZ - 5.00 unidades de petróleo
HTCHTXNS - Talar madera más rápido
NVRWNNR - Desactivar victoria

¡Trucos!

Las mejores y más grandes guías del mundo PlayStation

● Analizado: PSP Nº 9 ● Puntuación: 82%

Bushido Blade

Accede a la compleja lucha Bushi con nuestra completa guía de movimientos y

CLASE MAGISTRAL DEL ARTE SAMURAI

Carrera & Cuchillada

Pulsa L1 y mueve el D-pad en cualquier dirección y tu personaje empezará a correr. Mientras corres, tus movimientos se limitan a una simple raja/tajo (Triángulo), una cuchillada/puñalada (Círculo) o una cuchillada giratoria (X). La gran desventaja de estos dos últimos ataques es que al realizarlos, te detienes en seco, quedando totalmente expuesto al ataque de tu adversario a menos que golpees rápidamente. La opción raja/tajo, por lo tanto, es la mejor con bastante diferencia, ya que te permite seguir corriendo espada en ristre, como si fueras un chef chino fuera de sus casillas. Por descontado que la carrera también puede utilizarse sencillamente para situarse detrás de un oponente y propinarle un golpe mortal, como una Puñalada ascendente (Adelante Adelante + X - katana - posición baja), o un combo devastador. La mejor defensa contra un atacante que se acerca corriendo es ejecutar un ataque evasivo cuando se abalance sobre ti, esquivándolo y propinándole, acto seguido, una cuchillada de las que hacen historia. Las mejores armas para esta táctica son la Katana, el Sable y el Nodachi, ya que pueden acabar con un oponente de un sólo tajo bien dado.

Defensa & Contraataque

Recuerda que si adoptas la misma posición que tu adversario, muchos de sus ataques quedarán automáticamente bloqueados gracias a la posición de tu arma (a excepción de algunos ataques de las posiciones altas). Además, si pulsas Cuadrado para ejecutar un movimiento evasivo y practicas un poco, puedes llegar a mantener a raya al machaca botones más pintado. En caso de adoptar esta estrategia, la cuestión es cómo y cuándo debes atacar. El momento ideal es inmediatamente después de bloquear un ataque enemigo. Las estocadas y cuchilladas dejarán a tu adversario totalmente vulnerable, porque tardará unos cuantos valiosos segundos en recuperarse. La almádena, el Estoque y el Naginata son perfectos para esta estrategia de contraataque.

Sucio & Rastrero

Si en *Street Fighter EX Plus Alpha* disfrutabas pateando y lanzando a tu adversario directo hacia la derrota, te alegrará saber que en *Bushido Blade* también puedes emplear un montón de tácticas viles y rastreras. Si correr es lo tuyo, tu reacción más natural puede ser rodear a tu adversario y pegarle una puñalada por la espalda. Una forma un pelín más sofisticada (y gratificante) de saltarse las reglas es acuchillar las piernas de tu oponente desde debajo con un ataque X y entonces seguir con Adelante-Adelante + Triángulo para acabar con su indefenso cuerpo «acuchillado». Si se percatan de tus intenciones siempre puedes esquivarles, correr y cazarles con un simple empujón. También puedes intentar echarles tierra a los ojos con Adelante + R2, R2 o esperar a que te toque el novato de turno para trepar hasta arriba y, entonces, descuartizarlo sin piedad.

Modos Perspectiva en primera persona (POV) y Enlace

Lo más complicado de esto es que los controles se ven alterados porque todo se realiza desde el punto de vista de tu personaje, así que para ir hacia Adelante, deberás pulsar Arriba en vez de Izquierda o Derecha, mientras que pulsando dos veces a la Derecha, ahora puedes esquivar (en vez de tener que pulsar Abajo como antes). Cuando les hayas pillado el tranquillo a estos nuevos controles, el juego un jugador será coser y cantar. Parar los golpes hacia delante resultará bastante más sencillo ahora que la perspectiva te permite juzgar la distancia entre tú y tu oponente con mucha más precisión. Pulsa dos veces «Adelante» más cualquier ataque, y dejarás a tu adversario a merced de un amplio abanico de posibles golpes mortales. Parece ser que, en este modo, el Naginata es de armas tomar, ya que bloquea los ataques laterales casi sin el menor esfuerzo. El modo Enlace proporciona la experiencia de lucha de videojuego más realista hasta la fecha. No puedes perder para nada la concentración, porque en un segundo de distracción puedes encontrarte de cara al lado equivocado. Consejo de gran valor: Lanzar arena en los modos POV y Enlace resulta especialmente efectivo porque puedes dirigirla directamente a la cara de tu oponente, y si tu adversario es humano, realmente les nubla la visión, oscureciendo momentáneamente su pantalla.

MOVIMIENTOS

Clave

«+» significa que tienes que pulsar dos botones a la vez. Las demás secuencias de teclas debes pulsarlas rápidamente una después de otra.

De pie

Un palmo hacia delante	→
Un palmo hacia atrás	←
Paso lateral alejándose	↑
Paso lateral acercándose	↓
Paso hacia delante	→, →
Dos pasos hacia atrás	←, ←
Un poco hacia atrás y alejarse	↑, ↑
Un poco hacia atrás y avanzar	↓, ↓
Trepar (cerca de la plataforma)	R1

Correr

Correr	Dirección + L1
Rajar corriendo	Correr + ▲
Cuchillada corriendo (detiene la carrera)	Correr + ●
Rajada giratoria corriendo (detiene la carrera)	Correr + ✖

Agachado

Agachado hacia delanteHacia (al final, quedará de pie)	→ + R2
Agacharse y luego saltar	→ + R2, R1
Ataque saltando	→ + R2, R1 + Cualquier ataque
Lanzar un arma secundaria	→ + R2, ●
Lanzar tierra (en según qué terreno)	→ + R2, R2
Trepar hacia atrás	R1 + R2
Empalar saltando	←→ + ✖

Echado

Voltereta y aterrizar cara arriba	↑ o ↓
Levantarse	←→
Cuchillada baja (sólo de cara hacia arriba)	▲
Tajada baja (sólo de cara hacia arriba)	●
Sentado, tajada baja y caer boca abajo	✖

PEQUEÑOS TRUCOS

Consejos para Bushido Blade

Postura

Con R1 y R2 alternas entre la postura Alta, Normal y Baja. Es vital saber en qué postura estás, ya que, incluso con la misma arma y personaje, los movimientos que puedes realizar cambiarán. Ten en cuenta que si estás en la misma postura que tu rival vuestros golpes tenderán a anularse mutuamente, puesto que vuestras armas están sujetas para atacar y defenderse en esa área (en términos generales, Alto=Cabeza, Normal=Cuerpo, Bajo=Piernas). Cuidado, algunos movimientos te pasarán de forma automática a una postura distinta.

Honor

A diferencia de otros juegos de lucha, *Bushido* tiene una estricta serie de



reglas sobre qué constituye una conducta «honorable» o «deshonrosa». Si violas estos mandamientos en el modo un jugador serás descalificado del torneo. Así, pues... no ataques al rival mientras pronuncia su discurso al principio de un combate. No ataques al oponente mientras está en el suelo o se levanta. No ataques por la espalda. Por supuesto, en el modo dos jugadores puedes luchar con tanto deshonor como te plazca. ¡Ja, ja!

Daño

En un intento de simular un combate real, al sufrir golpes no sólo se reduce tu barra de energía, sino que se limita tu movimiento y tu capacidad de lucha. La lesión más común es la «rodilla de samurai», en la que un corte bajo te deja arrastrándote sobre

MOVIMIENTOS DEL ARMA KATANA

Mejores Personaje(s): Utsusemi, Black Lotus
Mejor Movimiento: Combo de balanceo (Utsemi)

Posición alta

▲, ●	Tajada baja, balanceo de revés con avance
●, ▲	Balanceo medio descendente, tajada alta
✖, ▲	Balanceo giratorio bajo, tajada descendente con salto
↑ + ●	Balanceo lateral para alejarse (ahora en posición Normal)
↓ + ●	Balanceo lateral para acercarse (ahora en posición Normal)
← + ▲, ▲	Bloqueo de retirada, tajada descendente con avance
← + ●	Tajada alta en retirada
→, → + ●	Puñalada desde el suelo en avance
→, → + ✖	Balanceo bajo en avance
←, → + ●	Tajada en avance
→, →, → +▲, ▲	Tajada múltiple descendente (Black Lotus)
→, → + ●	Balanceo medio en avance (Black Lotus)
→, → + ✖	Balanceo giratorio bajo en avance (Black Lotus)
→, → + ▲	Balanceo ascendente (Utsusemi)
←, → + ▲	Balanceo completo (Utsusemi)

Posición normal

▲, ●, ▲	Tajada baja, balanceo medio, Tajada descendente en avance
▲, ●, ●	Tajada descendente, balanceo medio, balanceo medio ascendente
●, ●	Doble balanceo
●, ●, → + ●	Triple balanceo
↑ + ●	Balanceo lateralpara alejarse
↓ + ●	Balanceo lateral para acercarse
↓ + ▲, ▲	Bloqueo de retirada, tajada descendente
← + ●	Balanceo medio en retirada
→, → + ▲	Tajada descendente con avance
→, → + ●	Power estocada en avance
→, →, ✖	Balanceo en avance
←, → + ▲	Balanceo en avance
←, → + ●, ▲	Golpe de espada, tajada alta
←, → + ●, ●	Golpe de espada, estocada

Posición bajo

▲, ✖	Tajada descendente, balanceo bajo
●, ●	Doble balanceo en avance
✖, ●	Tajada ascendente, estocada
← + ✖	Balanceo giratorio en retirada
→, → + ✖	Puñalada ascendente
←, → + ▲	Balanceo en avance
←, → + ●	Cuchillada ascendente en avance
→, + ✖	Estocada con giro (Utsusemi)
←, →, + Cinco veces ●	Combo de balanceo (Utsusemi)
✖	Balanceo bajo
✖, ▲	Balanceo bajo, tajada descendente (Black Lotus, Utsusemi)
▲	Balanceo con spring (Mikado, Black Lotus, Utsusemi)
R1, ✖	Tajada ascendente con salto (Red Shadow, Black Lotus, Utsusemi)

Tácticas de Katana

Esta encantadora dama (vale, sí, es una mala bestia) es extraordinariamente versátil y dispone de muy buenos ataques en las tres posiciones. Puede predecir los ataques de katana desde cualquier posición. La posición Alta es la más agresiva, con poderosos golpes laterales y rajas capaces de desmoronar al más recio adversario. La posición Normal también resulta muy adecuada para la defensa y ataque, con estocadas que pueden desmontar las defensas de tus oponentes en un segundo y combos de balanceo que pueden ayudarte a entrar a la carga y cargártelos, valga la redundancia, de una vez por todas. Si tu adversario se mantiene guardando las distancias, entonces puedes conectarte a la posición Baja, que te proveerá de toda suerte de combos letales de larga distancia.

MOVIMIENTOS DEL ARMA NAGINATA

Mejor personaje(s): Mikado
Mejor movimiento: Puñalada con salto mortal (Mikado)

Posición alta

▲, ▲, ▲	Triple tajo
●, ●	Cuchillada doble
↑ + ●	Cuchillada evasiva
↓ + ●	Cuchillada evasiva de acercamiento
→ + ✖	Cuchillada baja
← + ▲	Tajada en retirada
→, → + ▲	Tajo en avance
→, → + ●	Cuchillada en avance
←, → + ▲	Cuchillada ascendente e n carrera
←, → + ●	Cuchillada en carrera
▲, ▲, ●	Doble tajo y tajada (Mikado)

Posición normal

▲, ●	Cuchillada & meneito
●, ✖	Cuchillada media, cuchillada baja
↑ + ●	Cuchillada evasiva
↓ + ●	Cuchillada evasiva de acercamiento
→ + ●	Gancho
→ + ✖	Tajada baja en avance
← + ●	Gancho en retirada
→, → + ●	Cuchillada evasiva a la cabeza
→, ●, ●, ●	Cuchillada triple (Mikado)
→, → + ▲	Cuchillada trasera en avance (Tatsumi)
←, → + ●	Gancho con meneito (Mikado)
←, → + ▲, ✖	
R1, ✖	Puñalada con salto mortal (Mikado)

Posición baja

▲, ✖	Cuchillada alta y baja
●, ●	Cuchillada y estocada
✖, ●	Cuchillada baja y golpe
↑ + ●	Cuchillada evasiva
↓ + ●	Cuchillada evasiva de acercamiento
→ + ✖	Golpe bajo
← + ●	Golpe giratorio
← + ✖	Gancho bajo en retirada
←, → + ▲	
●, ✖	Triple gancho
→ + ●	Tajada baja ascendente (Utsusemi)
←, → + ●	Cuchillada giratoria voladora (Mikado)
←, → + ▲, ●	
✖, ●	Empalación en avance (Mikado)

Tácticas de Naginata

La lanza japonesa más efectiva que existe contra adversarios distantes, la posición Alta es la mejor para «a-tajar» a tus oponentes antes de que puedan acercarse, mientras que la posición Baja es ideal para arrojarlos lejos de ti en caso que logren atravesar tus defensas. La posición Normal es poderosa. Te permite desviar la mayor parte de los ataques con la empuñadura, pero te deja bastante expuesto cuando atacas. Prepárate para correr cuando te veas envuelto en una lucha cuerpo a cuerpo, ya que el Naginata es demasiado pesado para manejarlo con suficiente rapidez.

MOVIMIENTOS DEL ARMA RAPIER

Mejor personaje(s): Black Lotus
Mejor movimiento: Combo de puñalada en avance (Black Lotus)

Posición alta

▲, ●	Tajada
●, ●	Doble puñalada
↑ + ●	Puñalada evasiva
↓ + ●	Puñalada evasiva con acercamiento
← + ▲	Estocada alta en retirada
← + ✖	Barrido bajo
→, → + ▲	Tajada en avance
→, → + ●	Estocada en avance
←, → + ▲	Cuchillada ascendente
→, → + ▲	Puñalada con giro (Back Lotus)
→, → + ●	Estocada (Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus)

Posición normal

▲, ✖, ▲, ●, ●	Combo de defensa
↑ + ▲	Puñalada evasiva alta alejándose
↓ + ▲	Puñalada evasiva alta con acercamiento
← + ●	Cuchillada en retirada
→, → + ▲	Cuchillada alta en avance
→, → + ●	Estocada en avance
←, → + ●	Estocada ascendente
←, → + ▲	Estocada alta
←, → + ✖	Spearing estocada

Posición baja

▲, ▲	Dobles puñaladas altas en avance
✖, ●	Puñaladas bajas y giratorias
↑ + ●	Cuchillada evasiva
↓ + ●	Cuchillada evasiva de acercamiento
← + ●	Puñalada giratoria
← + ✖	Cuchillada baja esquiva
→, → + ▲	Puñalada alta en avance
→, → + ●	Puñalada alta
→, → + ✖	Embestida con cuchillada baja
←, → + ▲	Estocada alta
←, → + ●	
●, ●, ●	Ataque de espada de luz doble (Black Lotus)
→, → + ▲	
●, ✖, ●, ●	Combo de puñalada con avance (Black Lotus)

Durante el paso de ponerse en cuclillas

(Derecha + R2)

✖	Tajada ascendente (Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus)
R1, ✖	Tajada ascendente con salto

Tácticas de estoque

Curiosamente, la posición Normal no sirve para nada, así que conéctate a la posición Baja en cuanto empiece el combate. Una vez en la posición Baja, dispondrás de una desvergonzada variedad de puñaladas y estocadas mortales de entre las que escoger (sobretodo como Black Lotus). Si eres implacable, disfrutarás de infinito potencial de golpes con los que verter litros y litros de sangre. Si el adversario se acerca, conecta la posición alta, porque ésta te permitirá mantenerlos a raya a base de cuchilladas hasta que puedas utilizar de nuevo la posición baja. Y recuerda, las estocadas resultan muy efectistas, pero, ojo, porque a menudo el empalador puede resultar empalado.





una rótula. En su estado menos grave, todavía puedes moverte hacia delante y de un lado a otro. Cuando estés lisiado, limita tus ataques a mandobles y estocadas simples. Si intentas alguna virguería puedes acabar como un pincho moruno. Si aún te queda algo de movilidad, puede que una pulsación de R1 te levante a una posición de combate algo mejor. Sin embargo no intentes cambiar de postura con una herida más grave, ya que te puede dejar en una posición postrada. Si acabas tendido, usa Arriba y Abajo para salir rodando del peligro, mientras pulsas con desespero izquierda y derecha para intentar levantarte con las rodillas.



Obstáculos
El decorado de *Bushido* no está sólo para hacer bonito. Puedes talar bambú, las lápidas y los muros desviarán tus golpes, y los salientes y los puentes están ahí para que saltes desde ellos. En general, los ataques más efectivos cuando luchas con obstáculos son las estocadas y los mandobles altos. El mejor proceder suele ser dar un paso lateral y atacar a tu oponente desde el lado. Correr en círculos en torno a tu adversario en zonas arboladas lo desorientará. No subestimes la protección que puede brindarte un muro. Si te arrastras cerca de uno estando lesionado, bloqueará la mayoría de golpes de tu rival, dejándote dar una cuchillada a sus piernas desde abajo, cual taimado canalla.

Guía de los guerreros

Ubicaciones
Yahiro Road: Una interesante combinación de zona de lucha abierta con una arboleda a la que retirarte si te están dando una buena. Puedes meterte corriendo entre los árboles y la pared para zafarte de tu perseguidor o atraerlo entre las lápidas, para girarte y atacar con mandobles y estocadas altas.



Bridge & Ledge: Si te mantienes firme aquí, tendrás una lucha directa, sin nada con qué cubrirse para ningún combatiente. Si te sientes valiente, salta e intenta rebanar a tu oponente cuando te siga abajo. Por otra parte,

¡Trucos!

Bushido Blade

MOVIMIENTOS DEL ARMA NODACHI

Mejor personaje(s): Utsemi, Mikado
Mejor movimiento: Triple tajada

Posición alta

▲, ▲, ➡ + ▲	Triple tajada
●, ●	Cuchillada doble
✖ + ▲	Cuchillada baja y tajada
⬆ + ●	Cuchillada evasiva
⬇ + ●	Cuchillada evasiva de acercamiento
➡ + ✖	Tajada baja
⬅ + ▲	Tajada en retirada
⬅, ➡ + ▲	Cuchillada con embestida
⬅, ➡ + ●	Cuchillada y giro
➡, ➡ + ▲	Tajo en avance (Mikado, Utsusemi)



Posición normal

●, ●, ➡ + ▲	Cuchillada doble y tajada giratoria
⬆ + ●	Tajada evasiva para alejarse
⬇ + ●	Tajada evasiva para acercarse
➡ + ✖	Tajada baja
⬅ + ●	Cuchillada en retirada
➡, ➡ + ●	Cuchillada alta
➡, ➡ + ▲	Puñalada alta con embestida
⬅, ➡ + ●, ●	Toque de espada y cuchillada

Posición baja

▲, ✖	Tajada y cuchillada baja
●, ●	Cuchillada doble
✖ + ▲	Tajada alta y baja
⬆ + ●	Cuchillada evasiva
⬇ + ●	Cuchillada evasiva de acercamiento
➡ + ✖	Cuchillada baja
⬅ + ✖	Cuchillada en retirada
➡, ➡ + ●	Cuchillada en avance
➡, ➡ + ✖	Cuchillada baja en avance
⬅, ➡ + ▲	Tajada con envestida
✖, ✖	Doble tajada (Mikado)
⬅, ➡ + ●	Tajada en carrera (Utsusemi)
⬅, ➡ + 4 veces ▲	Combo de balanceo (Utsusemi)



▲ Incluso los luchadores desequilibrados pueden ejecutar un gancho mortal. Como aquí.

Tácticas de Nodachi

Es un arma lenta pero poderosa, pobre en la defensa, pero capaz de acuchillar a destajo al más pintado. La posición Alta es la más adecuada, ya que sus rápidos movimientos dobles resultan muy efectivos, librándote así de convertirte en una presa fácil. Si te arriesgas a utilizar los eficaces, pero peligrosos movimientos de las posiciones Normal y Baja, no dejes que tu contrincante se acerque demasiado, porque no tienes suficientes movimientos, ni velocidad para salir bien parado. Más que cualquier otra arma, el Nodachi tiende a exigirte demasiado, implicándote en series de ataque que son de armas tomar.



▲ Si vas a zurrarlo, que sea rápido.

MOVIMIENTOS DEL ARMA SLEDGEHAMMER

Mejor personaje(s): Tatsumi, Kannuki
Mejor movimiento: Triple balanceo giratorio (Tatsumi)

Posición alta

▲▲▲▲	Combo de martillo
⬆ + ●	Balanceo lateral para alejarse
⬇ + ●	Balanceo lateral para acercarse
⬅ + ▲	Aporrear y retirarse
➡, ➡ + ▲	Golpear en avance
➡, ➡ + ●	Balanceo en avance
➡, ➡ + ✖	Balanceo ascendente en avance
⬅, ➡ + ▲	Golpear en salto
⬅, ➡ + ●	Embestida y balanceo trasero
➡, ➡ + ✖	Balanceo ascendente con giro (Red Shadow, Tatsumi)
➡, ➡ + ▲	Aporrear con salto mortal en avance (Tatsumi)

Posición normal

▲, ▲	Quiebra doble
●, ▲, ●	Balanceo, martilleo, balanceo
⬆ + ●	Balanceo lateral para alejarse
⬇ + ●	Balanceo lateral para acercarse
⬅ + ●	Balanceo trasero en retirada
➡, ➡ + ▲	Aporrear en avance
➡, ➡ + ●	Balanceo en avance
➡, ➡ + ▲	Martilleo
⬅, ➡ + ●	Balanceo giratorio

Posición baja

▲, ▲	Doble martilleo
✖, ▲	Balanceo bajo y martilleo
⬆ + ●	Giro de martillo evasivo para alejarse
⬇ + ●	Giro de martillo evasivo para acercarse
⬅ + ✖	Balanceo trasero bajo en retirada
⬅, ➡ + ●	Balanceo en avance
⬅, ➡ + ●●●●	Triple balanceo con giro (Tatsumi)
●, ▲	Balanceo con giro (Kannuki)
●●●●	Giro y doble balanceo (Kannuki)

Durante el paso de estar en cuclillas (Adelante + R2)

▲	Golpear en avance (Kannuki)
✖	Barrido bajo (Utsusemi, Kannuki)

Tácticas de Sledgehammer

Más versátil de lo que su tosca apariencia puede llegar a sugerir. Este martillo puede resultar letal en cualquier posición. El truco reside en atraer al adversario y, entonces, aporrearlo con una implacable serie de combos. La posición Baja es la mejor para contraatacar, mientras que tanto la Normal como la Alta ofrecen un amplio abanico de ataques de avance. Es el arma más segura para la defensa, ya que es capaz de bloquear muchos golpes independientemente de cómo la pilles. Asegúrate de conectar con giros (te dejarán expuesto) e intenta dar golpes bajos desde la posición Alta.





PEQUEÑOS TRUCOS

una vez en la base del puente, los pilares ofrecen un poco de protección al samurai herido (o al cobarde gallina).

Waterfall Passage: Intenta llevar a tu oponente cerca de la charca y acorrálalo contra la pared. Incapaz de retirarse, puedes hacerlo cachitos.

Bamboo Forest: Una variación de tronchar miembros es, claro, tronchar hileras de bambú. Si corres alrededor de tu oponente mientras estás en la sección forestal, seguro que al menos lo marearás un poco.



Cherry Blossom Grove: De nuevo, los árboles pueden proporcionar una cobertura vital si estás herido. Y siempre puedes probar a talar los árboles.

Dozaemon Moat: Contiene un árbol mágico que atrae los golpes de un atacante como un imán: muy útil si necesitas un respiro.

Yagura Point: Hagas lo que hagas, no te acerques demasiado al foso. Si te caes, las consecuencias pueden ser funestas, ya que te vuelve vulnerable a todo tipo de ataques con salto o a una cabeza lacerada al salir de ahí.

Executioner's Cove: No tengas miedo de mojarte los pies, que la marea no resulta impedimento alguno para una buena bronca. Empuja a los novatos a las olas, ríete de su pánico y luego rebánalos.



Modo frenético

Estúpidos pero numerosos, es la mejor descripción de los espadachines enmascarados ninja de este subjuego de la prueba de un solo jugador. Debes luchar con una katana, así que elige a Utsusemi. A los rivales inmóvi-

MOVIMIENTOS DEL ARMA LONG SWORD

Mejor personaje(s): Red Shadow, Black Lotus
Mejor movimiento: Juping stab (Red Shadow)



Posición alta

▲, ✖ Tajada y cuchillada baja
●, ● Doble puñalada
⬆ + ▲ Tajada evasiva para alejarse
⬇ + ▲ Tajada evasiva para acercarse
⬅ + ▲ Tajada en retirada
⬅, ➡ + ● Cuchillada giratoria

(Black Lotus)
⬅, ➡ + ✖ Puñalada con salto (Red Shadow)

Durante el paso en cuclillas (Adelante + R2)

R1, ✖ Tajada ascendente con salto (Red Shadow, Tatsumi, Mikado)

Posición normal

▲, ✖ Tajada alta y baja
●, ● Cuchillada doble
⬆ + ● Cuchillada evasiva
⬇ + ● Cuchillada con movimiento evasivo a la derecha
➡ + ● Estocada
⬅ + ● Cuchillada en retirada
⬅, ➡ + ▲ Cuchillada alta con estocada
➡ + ▲ Cuchillada Cartwheel (Red Shadow)
➡, ➡ + ✖ Cuchillada baja rodando (Red Shadow)

Posición baja

▲, ● Tajada alta y golpe
✖, ▲, ▲ Tajada alta y baja, Cuchillada alta
⬆ + ● Cuchillada giratoria evasiva alejándose
⬇ + ● Cuchillada giratoria evasiva acercándose
⬅ + ● Tajada ascendente
⬅ + ✖ Tajada ascendente en retirada
➡, ➡ + ● Estocada giratoria
➡, ➡ + ✖ Tajada baja en avance (Black Lotus)

Tácticas de Long Sword

Ésta es un arma para distancias cortas, así que tendrás que atraer a tus adversarios hasta tenerlos a «tiro» (por decirlo de alguna manera). Provócalos con tajos rápidos y ataques de pierna, y luego trabájatelos con tus excelentes combos. Las posiciones Alta y Normal constan de algunos movimientos poderosos que, sin embargo, no podrás utilizarlos demasiadas veces antes de que tus enemigos caigan en la cuenta. La posición Baja, con sus enrevesadas combos, es mucho mejor. Utiliza la triple ✖-▲, ▲ para aturdir a tu adversario y, luego, prueba con una cuchillada giratoria o una buena estocada.



▲A menos que Red Lotus bloquee enseguida, este combate, en particular, está claramente *over*.

MOVIMIENTOS DEL ARMA SABER

Mejor personaje(s): Red Shadow, Black Lotus
Mejor movimiento: Puñalada y combo de balanceo (Black Lotus)

Posición alta

▲, ● Tajada y cuchillada
⬆ + ● Cuchillada evasiva
⬇ + ● Cuchillada evasiva de acercamiento
⬅ + ▲ Cuchillada en retirada
➡, ➡ + ▲ Tajada en avance
➡, ➡ + ✖ Barrido en avance
⬅, ➡ + ▲ Tajada con spring
⬅, ➡ + ● Estocada
⬆, ●, ● Tajada y cuchilladas (Red Shadow, Tatsumi, Mikado)
●, ●, ▲ Cuchillada y tajada (Red Shadow, Tatsumi)
➡, ➡, ➡ + ● Voltereta hacia delante y cuchillada (Red Shadow, Mikado)
⬅, ➡ + ●●●●● Puñalada y combo de balanceo (Tatsumi, Black Lotus)

Posición normal

●, ●, ▲ Cuchillada doble y tajada
✖, ▲, ● Cuchillada baja y cuchillada giratoria
⬆ + ● Cuchillada evasiva
⬇ + ● Cuchillada evasiva de acercamiento
➡, ➡ + ● Estocada
⬅, ➡ + ● Cuchillada con spring
●, ●, ▲, ✖ Cuchillada con salto mortal (Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus)

Posición baja

▲, ▲ Tajada y tajada giratoria
⬆ + ● Cuchillada evasiva
⬇ + ● Cuchillada evasiva de acercamiento
➡ + ✖ Tajo bajo en avance
⬅ + ● Estocada trasera
⬅ + ✖ Cuchillada en retirada

➡, ➡ + ▲ Tajada en avance
➡, ➡ + ● Cuchillada en avance
➡, ➡ + ✖ Barrido en avance
⬅, ➡ + ▲ Tajada giratoria
⬅, ➡ + ● Estocada
●, ✖ Cuchillada, tajada rodando (Red Shadow)
✖, ▲ Estocada, cuchillada con salto mortal (Tatsumi, Black Lotus)

Durante el paso en cuclillas

(Adelante + R2)

✖ Tajada ascendente con salto (Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus)

Cualquier posición

➡, ➡ Voltereta hacia delante (Red Shadow, Mikado)
⬅, ⬅ Salto atrás (Red Shadow, Mikado)
⬆, ⬆, ⬇, ⬇ Cartwheel (Red Shadow, Tatsumi)

Tácticas de Saber

Su combinación de velocidad y potencia hacen del sable el arma perfecta para diseccionar literalmente a cualquier posible atacante. Deja que tu adversario arremeta contra ti y, luego, cébate para demostrarle que ha cometido un ligero error. Deberías recurrir, sobretodo, a las cuchilladas y tajos (reserva tus estocadas y puñaladas para cuando estés seguro de poder dar un golpe mortal). La posición Baja lo tiene todo, permitiéndote atacar cualquier parte del cuerpo de tu adversario. Si tu contrincante se muestra demasiado cauteloso y paralizado, puedes animar el cotarro con los movimientos de avance en la posición Alta.

MOVIMIENTOS DEL ARMA BROAD SWORD

Mejor personaje(s): Kannuki
Mejor movimiento: Tripre tajo (Kannuki)



Posición alta

●, ● Tajada doble
✖, ✖ Tajada baja y ascendente
⬆ + ● Cuchillada evasiva
⬇ + ● Cuchillada evasiva de acercamiento
⬅ + ▲ Cuchillada en retirada
➡, ➡ + ▲ Tajo en avance
➡, ➡ + ● Balanceo en avance
➡, ➡ + ✖ Tajada baja en avance
⬅, ➡ + ▲ Tajo con salto
⬅, ➡ + ● Balanceo de embestida
▲, ▲, ▲ Triple tajo (Kannuki)
➡, ➡ + ▲ Tajada con embestida (Kannuki)
➡, ➡ + ✖ Tajada baja con embestida (Kannuki)

⬅, ➡ + ▲ Doble tajo (Kannuki)

Posición normal

●, ● Balanceo doble
⬆ + ● Cuchillada evasiva
⬇ + ● Cuchillada evasiva de acercamiento

▲ Como esto es una repetición, alguno de los luchadores tiene que morir, pero ¿cual?

⬅ + ✖ Tajada en retirada
➡, ➡ + ● Tajada en avance
⬅, ➡ + ▲ Puñalada y tajada con salto
⬅, ➡ + ● Cuchillada giratoria
●, ●, ▲ Cuchillada doble

Posición baja

➡, ➡ + ● Tajo en avance
⬅, ➡ + ▲ Tajada con salto
⬅, ➡ + ● Barrido bajo
⬅, ➡ + ✖ Puñalada con salto
✖, ▲ Puñalada y tajo
●, ● Balanceo giratorio y estocada

Durante el paso en cuclillas

(Adelante + R2)

▲ Tajo con embestida (Kannuki)
✖ Cuchillada doble (Black Lotus, Kannuki)

Tácticas de Broad Sword

Si juegas en el papel de Kannuki (buena elección) deberías utilizar la posición Alta. Con los demás personajes no importa demasiado porque la Espada Ancha es una máquina de cortar brutalmente simple. Está diseñada para cortar por lo sano con las defensas de tu enemigo, así que prepárate porque intentará evadirse. No dejes que se escape porque la Espada Ancha es un arma de alcance limitado. La lucha con la Espada Ancha está especialmente indicada para aquellos que gusten de ir directamente al grano.



les puedes despacharlos con bastante facilidad; sólo has de acercarte a ellos y asestarles dos mandobles al cuerpo. El primero para quitarles la guardia y el segundo para tajarles mortalmente el estómago. A los adversarios más agresivos debes dedicarles un ataque más paciente. Rechaza su ataque inicial y entra a tope con mandobles al cuerpo y golpes por alto. Los personajes más complicados intentarán dar vueltas en torno a ti. Copiar sus tácticas va de perlas. Ponte a dar vueltas tras ellos dando golpes por alto hasta que los pilles. Ten cuidado al llegar al octavo o noveno oponente de cada



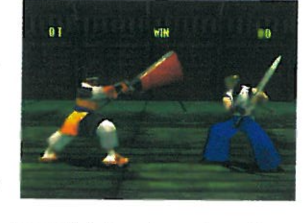
nivel, ya que si no los vences a todos y al enemigo final, deberás luchar otra vez contra todos. Y eso puede ser una pesadilla.

Movimientos especiales

Con unos 265 movimientos de lucha (sin incluir los ataques sencillos), a menudo cuesta saber si ese mandoble repetido es el especial que buscabas o tan sólo unos pocos tajos fortuitos a pequeña escala. En general, los movimientos especiales son mucho más rápidos de lo que podrías recrear con la habitual doble pulsación de botón, y muchos de ellos dejan además un rastro brillante anaranjado tras su súper rápida ejecución.

Saltos

Cuando te desplazas de un lugar a otro ya te habrás dado cuenta de que al subir escaleras (como las que llevan a



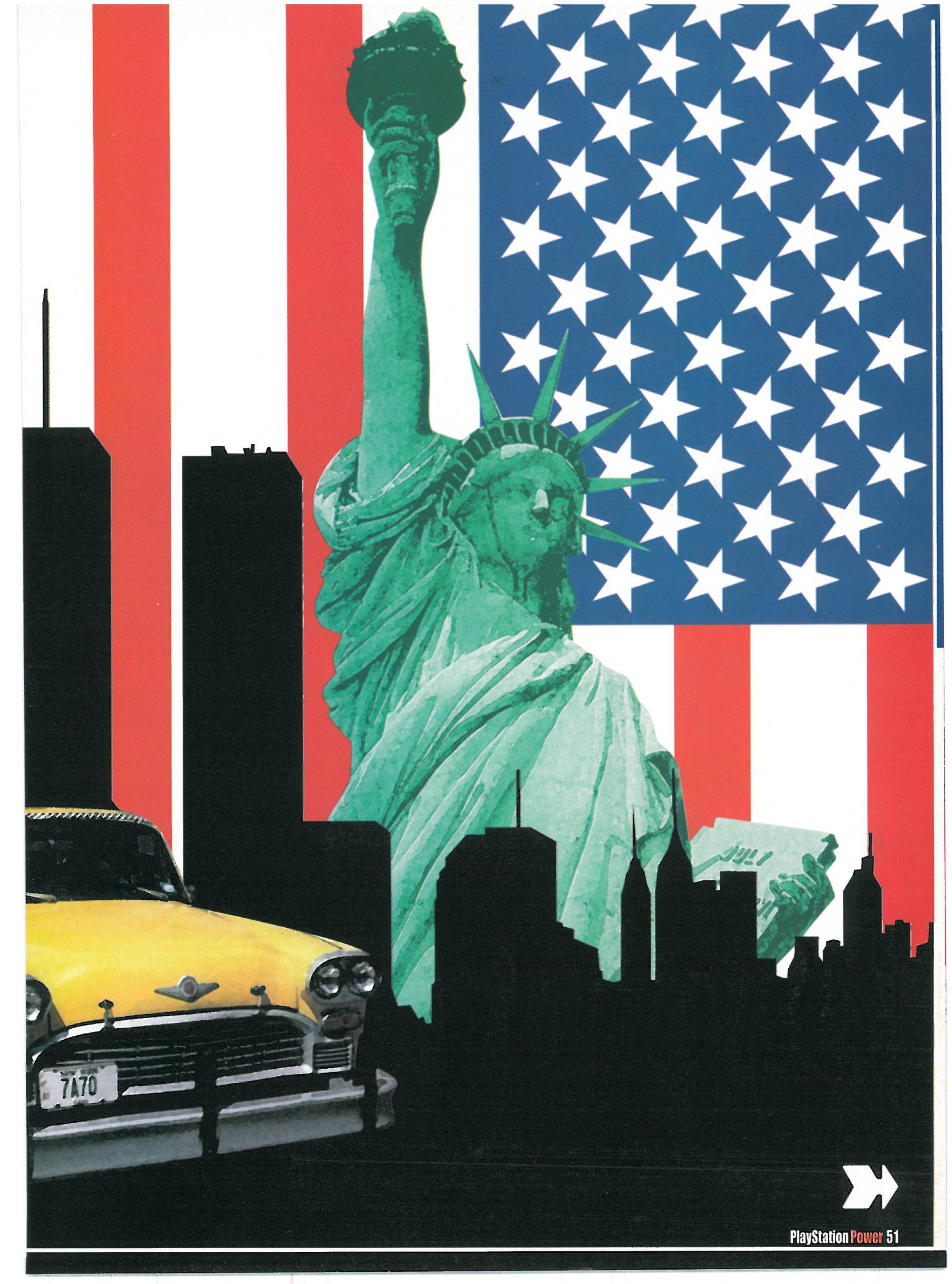
Yagura Point) puedes quedar particularmente vulnerable a un ataque a tus desprotegidos tobillos por parte de un matón descarado. El truco está en saltar, en lugar de escalar, usando Adelante + R2 para subir al primer peldaño y pulsando entonces R1. En general, los ataques con salto son mucho más débiles en *Bushido Blade* que en la mayoría del resto de juegos de lucha. La única excepción es el movimiento de puñalada con salto: hecho con precisión es realmente letal. PSP



PLAYSTATION USA

Estados Unidos: Hogar del salvaje Oeste, de la tarta de manzana y de alrededor de 5.400.000 PlayStations. ¿Están los yanquis tan locos por la consola gris como nosotros?




7A70

CÓMO IR ALLÍ

¡Haz las maletas y conoce Estados Unidos por tu cuenta!

Hay tres reglas de oro para viajar al extranjero: nunca olvides tu pasaporte, los billetes o la tarjeta de crédito. Con eso puedes ir a cualquier parte y hacerlo todo. Ah, y al entrar en Estados Unidos NUNCA les digas que eres periodista o te agarrarán por el pescuezo, vaciarán tus maletas en el suelo y te harán preguntas durante horas...

Vale la pena que escojas cuidadosamente tu compañía aérea, ya que vas a estar recluido en el avión unas nueve horas, si vas a la costa Este, y unas 11 en el caso de que tu destino sea la costa Oeste.

Y para acabar, por si eres nuevo en estas cosas, todas las bebidas en los vuelos transatlánticos son GRATIS, así que no seas tímido, ¡no pares de pulsar el botón de «atención»! Eso sí. La tripulación se reserva el derecho a no servir a aquéllos que ya hayan bebido «demasiado», vomiten o se peleen, así que ten cuidado; hay un largo trecho por delante.



▶ Algunas compañías te ofrecen cantidades industriales de productos para mantenerte entretenido todo el trayecto. Puedes ver películas, escuchar numerosos y variados canales de música o simplemente mirar por la ventana (si has sido uno de los afortunados). Tú eliges.

¿Dónde está Washington?

En la costa Este. Debajo de Nueva York.

¿Qué puedes visitar?

La Casa Blanca, el monumento a Lincoln, el dedicado a Washington, los museos del Smithsonian, el cuartel general del FBI, el metro más limpio del planeta y el Capitolio.

Cosas que debes hacer

Haz la tradicional visita a la Casa Blanca. Pasea por las inmediaciones del FBI con un aspecto sospechoso y espera a ver cuánto tarda la brigada trajeada y con gafas de sol en interrogarte. No te olvides de los centros comerciales.



Washington D.C.

▼ *Resident Evil 2* es ahora mismo «lo más popular» en Estados Unidos y se vende como rosquillas. Pero el software europeo contraataca con *Tomb Raider 2* y *Shadow Master*.







EL TOP TEN DE EE.UU.

Éstos son los favoritos en el momento de escribir este reportaje.

	Juego	Editor
1	Resident Evil 2	Virgin
2	Tomb Raider 2	Eidos
3	Bloody Roar	Virgin
4	Gex 3D	BMG
5	Shadow Master	Sony/Psygnosis
6	Street Fighter EX	Virgin
7	NBA Live '98	EA
8	Alundra	Sony
9	WCW Nitro	Acclaim
10	Crash Bandicoot 2	Sony



IGUAL – PERO DIFERENTE

¿Harto de Monster Trucks? ¿Qué tal entonces algo de Thunder Truck Rally?

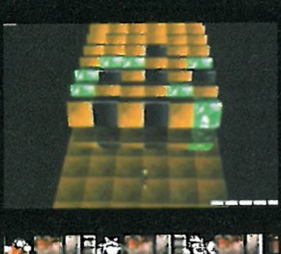
Como los yanquis son un poco suyos, muchos juegos se «transforman» y adquieren nombres americanizados. Fíjate en estos cambios:

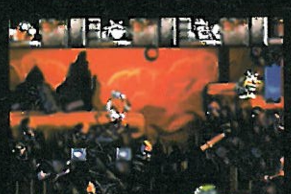
V-Rally – Need for Speed V-Rally
Total Drivin' – Car & Driver's Grand Tour Racing
Monster Trucks – Thunder Truck Rally
Discworld II: Missing Presumed... – Discworld II: Mortality Bytes
Kurushi – Intelligent Qube
Jet Rider – Jet Moto
BLAM! Machinehead – Machinehead
Lost Vikings 2 – Norse by Norsewest
Air Race – Bravo Air Race
Descent 2 – Descent Maximum
Formula 1 '97 – Formula 1 Championship Edition
Exhumed – Powerslave
Wipeout 2097 – Wipeout XL



▲ Además de comprar montones de juegos con el nombre modificado, puedes, por supuesto, regalarte carretadas de títulos aún no disponibles por estas tierras.







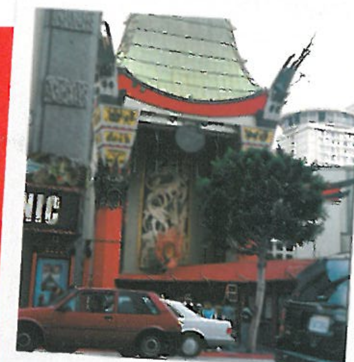


▲ Es tan complicado acercarse al auténtico letrero de Hollywood que muchos turistas se conforman con hacerse fotos delante de este fondo de mentirijillas.

¿Dónde está Los Ángeles?
En la costa Oeste. Justo debajo del centro.

¿Qué hay allí?
El letrero de Hollywood, Sunset Boulevard, Rodeo Drive, el Teatro Chino (las huellas en el suelo de las estrellas), el Paseo de la Fama, los estudios de la Universal, Beverly Hills...

Cosas que debes hacer
Ver al tipo del turbante en Venice Beach que patina mientras toca la guitarra. Acercarte lo máximo que puedas al letrero de Hollywood. Entrar en tiendas increíblemente caras. Ver chicas con pechos de plástico y espeluznantes tipos aceitosos jugando a volleyball. Broncearte. Comprar un mapa de las casas de las estrellas. Curiosear a través de sus vallas.



Los Angeles

A los europeos, nos gusta pensar que somos los precursores de lo más *guay*. Producimos el mejor arte contemporáneo del universo, la moda más directa y, sin duda alguna, la mejor música del mundo. Y en los últimos tiempos hemos tenido más bien éxito en el intento de producir videojuegos que conquistan el mundo y que enseñan al resto del planeta cómo se hacen las cosas.

Y sin embargo, nada de todo este mercado fue idea nuestra. Dejando aparte alguna excepción a mediados de los ochenta, cortesía de Clive Sinclair, Europa, más que crear tendencias en el hardware, las ha seguido. La industria del videojuego fue un invento japonés, y al fin y al cabo ellos hacen todo el hardware actual, ¿no? Falso. A pesar de que toda plataforma de juegos conocida por el hombre viene del Extremo Oriente, todo se lo deben a los norteamericanos. Estados Unidos inventó los videojuegos.

¿Pong? ¿Qué Pong?

¿Te acuerdas de *Pong*? ¿Esa simulación de tenis, de una simplicidad ridícula, que se reveló como la mayor novedad en entretenimiento a principios de los ochenta, el juego de TV? Fue obra de Nolan Bushnell y de su compañía americana Atari. Bushnell y sus colegas amasaron una fortuna con él y con otros videojuegos tan divertidamente defectuosos como *Breakout* (quitar los ladrillos del muro, ¿recuerdas?) y *Space War* (en el que un borrón triangular, o sea, una nave espacial, iba por ahí intentando disparar a otras, ejem, naves espaciales). Para que el dinero siguiera entrando a raudales, Atari se expandió a Japón, donde fundó Atari Corp of Japan, con el objetivo de vender sus exitosas recreativas americanas para un mercado japonés que parecía a punto de caramelo. No obstante, las cosas no tardaron en ir mal. La costosa expansión japonesa no cosechó la recompensa esperada y, tras inventar la industria sin ayuda de nadie, Atari se vio yendo rápidamente a la quiebra. Creyeron que la única opción era vender la recién creada división japonesa.

Se invitó a las compañías a pujar por Atari de Japón, yendo ésta a parar, muy endeudada, a las manos del mayor postor. Aquí la historia da un vuelco, ya que el tipo que compró Atari de Japón no fue otro que Masaya Nakamura, cuya compañía ya se había interesado antes en las máquinas de diversión mecánicas y que estaba loco por subirse al carro de los videojuegos. ¿El nombre de la compañía? Namco.





▲ Si visitas Los Ángeles no puedes perderte un viaje a los estudios Universal. En la nueva atracción de *Jurassic Park* te quedas empapado (aunque los americanos pagan 50 centavos por un impermeable de plástico para no mojarse). ¡Y también ves escenas famosas de las pelis!

«Nada de esto fue idea nuestra. Los americanos inventaron los videojuegos»

Este y Oeste

Así pues, tenemos que agradecérselo todo a los yanquis, pero ¿cómo están ahora las cosas al otro lado del charco? ¿Qué tiene éxito y qué no? Las respuestas son sorprendentes...

Si vas a ir a Estados Unidos, lo primero que debes hacer es decidir dónde quieres ir. Es un lugar grande, pero, aunque sea muy genérico, América se divide en dos grandes zonas. La costa Este alberga Nueva York, Washington DC —la capital— y un poco más abajo, Florida, el nuevo destino de los locos por el sol. La costa Oeste aloja Los Angeles, San Francisco y, a un paso, Las Vegas. También existe la parte del centro, por supuesto, hogar de incontables ciudades de las que habrás oído hablar, ya que nos estamos americanizando a pasos agigantados.

Hace veinte años Estados Unidos era un lugar místico. Comían hamburguesas y compraban en grandes superficies comerciales. Sus coches eran enormes y sus mentes



▲ ¿Te apetece tener los últimos juegos? América es el país donde puedes gastar más fácilmente tu dinero.



LOS AMERICANOS SON ASÍ

Aunque hay americanos bastante delgados, hay muchos que son muy, muy gordos.





▲Está bien ver que las tiendas Toys 'R'Us son iguales en todo el mundo. Y las hamburguesas de McDonalds también saben igual. ¡Y una cheeseburger sólo cuesta 39 centavos! ¡De verdad!

►Recuerda que si adquieres una consola o juegos mientras estás en Estados Unidos necesitarás un adaptador si no traes contigo una consola gris americana.



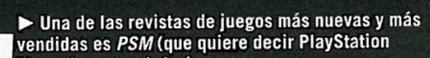
▲ Una popular palmera californiana de ésas que ves centenares de veces en las películas, acompañada del sol que ha hacho famosas esas tierras.

¡QUÉ FUERTE!

Y TÚ QUE CREÍAS QUE NO HABÍA ANUNCIOS PEORES QUE ALGUNOS DE LOS QUE SE PUEDEN VER POR ESTOS LARES

Si algo ilustra el abismo entre los jugadores europeos y los norteamericanos es el cutrerío que rodea a la industria. Los anuncios y las cajas son los puntos de divergencia más obvios: los yanquis renuncian al texto y el material gráfico de las compañías europeas y japonesas, a menudo de bello diseño y ejecución, en favor de algo que sólo puede ser descrito como un equivalente hortera.

Su predilección por las imágenes llamativas pero tangenciales y las fotos manipuladas puede producir alguna que otra joya, como la campaña de un brazo cortado para un *beat 'em up*, pero en general a los usuarios yanquis se les bombardea con ilustraciones dignas de instituto con héroes con peinado de caniche, un hacha enorme y unos pectorales aún más grandes. Cada uno a lo suyo, suponemos, pero si son tan estúpidos y con tan mal gusto como los publicistas obviamente creen que son, ¿por qué les ponen tanta letra en el anuncio? Tras cada frase de reclamo («El miedo tiene una dirección», de *Castlevania*, debería darte una idea de la calidad general), suele haber un mini ensayo sobre por qué el juego en cuestión «sacudirá tu mundo» o por qué sus competidores «apestan».



► Una de las revistas de juegos más nuevas y más vendidas es *PSM* (que quiere decir PlayStation Magazine, claro). La inmensa mayoría de revistas abarcan diversos formatos, siendo *Electronic Games Monthly* (EGM) una de las mejores.



▲ Incluso los juegos de béisbol son duros en Estados Unidos.

¿Dónde está Las Vegas?

Costa Oeste. Encima de Los Ángeles y a la izquierda del Gran Cañón.

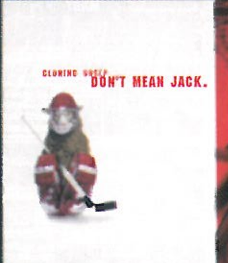
¿Qué hay allí?

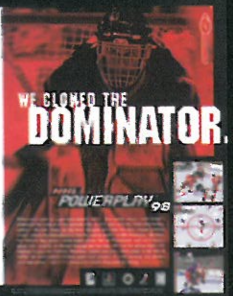
Casinos, coristas, la mafia, capillas para casarse en coche y más cosas gratis de las que hayas visto en tu vida. El mayor perrito caliente del mundo, 50 dólares gratis para que apuestes, fotos cómicas, sombreros, alcohol, la máquina tragaperras de un millón de dólares.

Cosas que debes hacer

Ver a Tom Jones o a algún vocalista fosilizado rodeado de bellezas de pechos falsos en el MGM Grand. Ver cómo el Volcán de plástico hace erupción. Tener pena por los tigres blancos. Ver todo lo que puedes comer por 4 dólares en el bufet de Circus Circus. Casarte. Fingir que apuestas y birlar bebida a las lozanas camareras. Perder hasta la camisa.



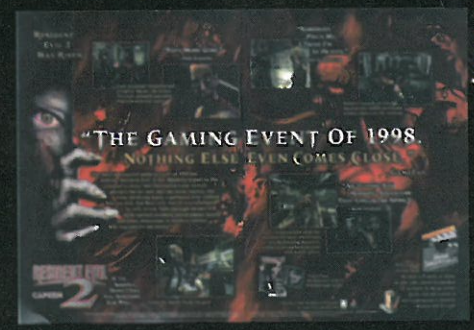




▲Un truco típico es usar dos partes en plan «no hicimos eso, ¡sino ESTO!», como en este anuncio de *NHL Powerplay '98*.



▲ ¡Ahí va! Una dominatrix que no deja a un pobre hombre jugar a *Deathtrap Dungeon*.



▲ Palabras, palabras. La campaña americana de prensa de *Resident Evil 2* se emociona y se vuelve loca por las frases de las revistas.



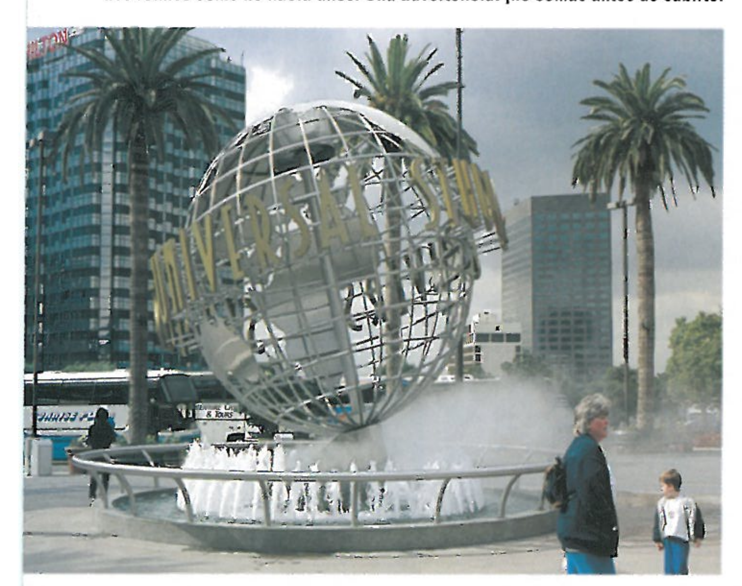






▲A pesar de ser un lugar descomunal, a menudo te da la sensación de que en América hay más turistas que americanos. Lugares como Times Square en Nueva York o el Teatro Chino en Los Angeles están atestados de gente que mira embobada al cielo.

▲ Más diversión en los Estudios Universal. La mejor atracción del parque es la de *Regreso al futuro*, con la que, a pesar de basarse en una peli ya antigua, nos reímos como no hacía años. Una advertencia: ¡no comas antes de subirte!





▲ Poder quitarse el gorro y los guantes y disfrutar de un poco de sol en invierno fue el recuerdo más perdurable de nuestro reciente viaje a Los Ángeles.

no iban más allá de sus fronteras. Hoy día, todo lo que hace referencia a ese conjunto de estados nos resulta alarmantemente familiar. Los coches son más pequeños y nosotros ya hace tiempo que sucumbimos al encanto de la hamburguesa y a los macrocentros con multicines.

Las ciudades más sorprendentes

Nueva York consigue la respuesta más entusiasta —«¡Uau, América!»— gracias a que está tan atestada y edificada y a ser tan hostil como imaginabas. Los taxistas murmuran, el metro da respeto y Central Park está poblado de gente estrafalaria tanto de día, como, sobre todo, de noche. Esta sobreabundancia de iconos americanos se debe en parte a que la isla de Manhattan es el centro neurálgico y a que, bueno, es una isla. Está fuertemente congestionada y alberga la tierra más cara del mundo, haciendo que los edificios sean tan y tan altos. Sale humo de los respiraderos del pavimento, los letreros de neón chamuscan la noche y los chicos de *Fama* podrían aparecer y parar el tráfico en cualquier momento. Y aún te puedes divertir más con ese clima tan especial. En invierno hace un frío subártico, mientras que en verano hace un calor africano. Tanto que durante julio y agosto (nuestro tradicional periodo de vacaciones) el lugar está vacío, quedando sólo aquellos tan locos como para desafiar al calor, que corren de una tienda con aire acondicionado al vendedor ambulante de refrescos de la esquina para no deshacerse de tanto sudar.

Los Ángeles es muy diferente de Nueva York. No sólo está al otro lado del país, sino que es más limpio, la gente es más amable y es soleado y agradable todo el año (te puedes broncear hasta en febrero). Lo que pasa es que, debido a la abundancia de tierra, es un sitio de aspecto normal; demasiado y todo. Los edificios nunca se acumulan en un conglomerado, tipo Nueva York, sino que se extienden a lo largo de kilómetros y kilómetros de monotonía de dos pisos. Y no puedes ni acercarte a uno de los lugares más conocidos de Los Ángeles: el letrero en el que se puede leer Hollywood...

«Las cifras actuales sitúan las ventas en 4,9 millones de N64 y 5,4 millones de PlayStation en Estados Unidos»



Sólo en Miami hay unas 300 tiendas dedicadas a los videojuegos. ¡Genial!

N64 versus PlayStation

Algo que es igual en toda América (salvo en el Sur) es la actual batalla de Nintendo contra Sony. A la N64 le ha ido pero que muy bien en América, con unas cifras que sitúan las ventas en 4,9 millones de N64 y 5,4 millones de

▼ Los aeropuertos americanos son famosos por estar repletos de gente que intenta ganar un dinerillo. Es imposible estar cinco minutos sin que alguien haga sonar una lata en tu cara o te haga otra irresistible y lucrativa oferta.

NFL, NCAA, NBA, NHL, PGA, MLB, MVP, ETC...

LAS LICENCIAS DE JUEGOS DEPORTIVOS SON TODO UN LENGUAJE APARTE, Y NADIE LO DOMINA COMO LOS AMERICANOS...

Vamos a adentrarnos en las estadísticas. En el último recuento, los clientes americanos podían elegir entre 97 títulos deportivos, y parecían felices por ello. Los juegos deportivos representan el 35% del total de ventas de juegos de PlayStation en Estados Unidos. Los juegos de carreras se llevan el 25%, mientras que los de lucha rozan sólo el 19%.

Para empezar tienen más deportes para elegir de los que tenemos nosotros. Mientras nosotros nos contentamos con el fútbol (y el baloncesto, si insistes), ellos tienen cuatro grandes deportes, cada uno de los cuales atrae a millones de espectadores. Así pues, hay 15 juegos de béisbol, 19 de baloncesto, 16 de fútbol americano y 10 de hockey sobre hielo, y eso antes de que te metás en deportes «menores» como el golf. Los juegos más solicitados de esta desconcertante retahíla pueden sacar enormes tajadas de dinero, y no nos sorprendió que fueran unos viejos conocidos para nosotros, Electronic Arts, quienes mandan, con longevas licencias de la NHL (hochey sobre hielo), John Madden (fútbol americano), la PGA (golf) y, cómo no, la FIFA, entre otras, así como series muy famosas sin licencia, como Triple Play (béisbol). Sin embargo, la predisposición de las corporaciones deportivas americanas a poner sus iniciales en una burrada de juegos distintos conduce a una saludable competencia, y otros desarrolladores están alcanzando e incluso superando al gigante canadiense. El propio *NFL Gameday '98* y la enormemente remozada serie *NHL Face Off '98* se están batiendo el cobre con *Madden* y *NHL '98* en estos momentos, mientras que *Actua* parece dispuesta a causar cierto impacto gracias a un acuerdo con el gigante editorial americano Fox.

Tan frenética es la competencia y tanto el dinero en juego, que la mayoría de revistas americanas de PlayStation tienen secciones fijas de análisis y avances deportivos. Como diría Darwin, el resultado de esta feroz rivalidad son unos juegos cada vez mejores para el usuario. Y los consoleros americanos contentos, por supuesto.

¿Dónde está Nueva York?

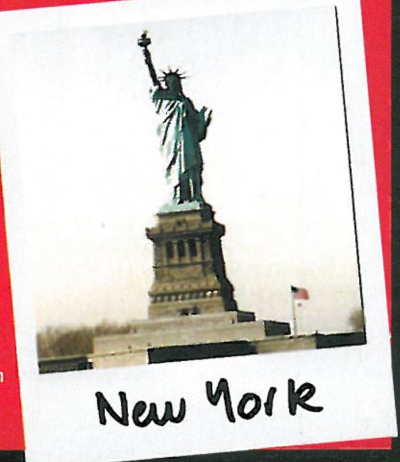
En la costa Este. Hacia la mitad.

¿Qué hay allí?

El Empire State, el World Trade Centre, el puente de Brooklyn, la Estatua de la Libertad, Central Park, el edificio Chrysler, los almacenes Macys y Bloomingdales, Times Square, el edificio Dakota...

Cosas que debes hacer

Parar un taxi. Ir en metro. Comprar un perrito con chile. Morirte casi de calor/frío. Ir al lugar en el que dispararon a John Lennon. Golpear el capó de un coche que pase y decir: «¡Eh, que estoy cruzando!»



JUEGOS EN TV

CUANDO VUELVAS A MIAMI, PON LA TV

En Miami hay uno de esos shows semanales de TV por cable sin presupuesto y que se esfuerzan por agradar. De hecho, los hay a miles. En ellos, la clase de tipo a quien normalmente evitarías hablar —el hombrecillo baboso de higiene dudosa que va en tu autobús y sabe *demasiado* de terapias de electrochoque, por ejemplo— se convierte en el famoso presentador de TV que siempre esperaste que *no* fuera.

Pero hay uno en particular que capturó la esencia de nuestro tiempo con el tipo de gracia y *glamour* que asociarías a un *show* de TV filmado con la cámara de tu papi. Como ya habrás deducido a estas alturas de nuestro extenso artículo de este mes sobre Estados Unidos, los americanos aman la PlayStation.

Jeff presenta el show en cuestión. Se llama... no te lo vas a creer... *Jeff's Game Show*. Las razones para tal nombre son las siguientes: 1. Está «hecho» por un chico de 17 años llamado Jeff. 2. Es un show. 3. Es un show sobre juegos. Pon estos tres factores juntos y te sale «Show Jeff Games» o, como en este caso, «Jeff's Game Show». ¿Complicado, eh?

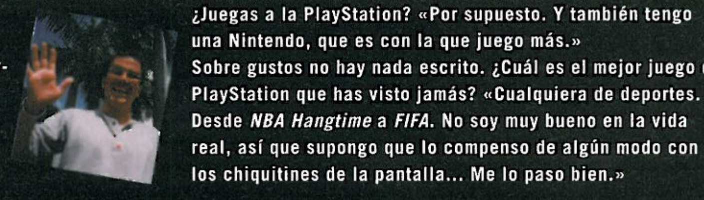
El entusiasmo de Jeff por los videojuegos es típico de lo que encuentras en Miami. Es una ciudad en la que juegan a *Grand Theft City* con coches de verdad , y donde hay una mujer parecida a Lara Croft (de dos modos específicos) en cualquier esquina de la calle.

«Los videojuegos son algo genial, ¿sabes?», dijo en su primer programa. «Y tanto que lo son». Este Jeff (que, por cierto, tiene un parecido más que inquietante con Fargus, de *Pandemonium*) conoce su oficio, e incluso produce un panfleto fotocopiado mensual sobre Sony que está dispuesto a enviarte si le das un dólar y un sello. Lo diremos una vez más. Americanos. Amor. PlayStation.









¡DEJA QUE HABLE LA GENTE!

CUANDO NO BUSCÁBAMOS GANGAS DE PLAYSTATION EN MIAMI, NOS ENCONTRAMOS CON EL GRAN PÚBLICO AMERICANO...

Andy

Dónde estaba: Delante de un centro comercial en Miami, con palmeras a sus espaldas.

¿Qué haces? «Pasando el rato. Tenía que llevar a mi mami, así que pensé en pasarme para ver cómo estaba el centro.»

¿Juegas a la PlayStation? «Sí, claro, como todos.»

¿Cuál es el mejor juego de PlayStation que hayas visto jamás? «Sin duda *Resident Evil 2*. Es alucinante. Aún no lo tengo, pero he jugado en una tienda, o sea que supongo que me lo compraré muy pronto.»

Casey

Dónde estaba: En un bar de Florida, jugando a *Virtua Racer*.

¿Qué haces? «Pasármelo en grande con los juegos.»

¿Juegas a la PlayStation? «Por supuesto, he jugado, pero no tengo una. Mi novio sí la tiene, le puedes preguntar si quieres, está ahí...» Mmm, ¿cuál es el mejor juego de PlayStation que has visto jamás? «Él tiene ese juego que me gusta tanto... con aquel tipo que da vueltas... un erizo...»

¿*Crash Bandicoot*? «Sí, ése. Es bastante divertido. Cada vez juego más en los salones... Supongo que me gusta más agarrar un volante que un pad pequeño.»

«Diesel»



Dónde estaba: Por ahí, comiendo y mirando a las señoritas.

¿Qué haces? «Almorzando.»

¿Juegas a la PlayStation? «Por supuesto. Y también tengo una Nintendo, que es con la que juego más.»

Sobre gustos no hay nada escrito. ¿Cuál es el mejor juego de PlayStation que has visto jamás? «Cualquiera de deportes. Desde *NBA Hangtime* a *FIFA*. No soy muy bueno en la vida real, así que supongo que lo compenso de algún modo con los chiquitines de la pantalla... Me lo paso bien.»

Mike

Dónde estaba: Paseando por tiendas, a punto de ser atacado por dos modelos albinas.

¿Qué haces? «Voy de compras.»

¿Juegas a la PlayStation? «Sí.»

¿Cuál es el mejor juego de PlayStation que has visto jamás? «*Grand Theft Auto*. Pienso que es genial que un juego pueda ser tan subversivo y malvado, pero tan divertido de jugar. Normalmente has de ser el poli en estos juegos, pero por fin tienes la oportunidad de hacer maldades... la de veces que he pensado en eso, ¿sabes...?»

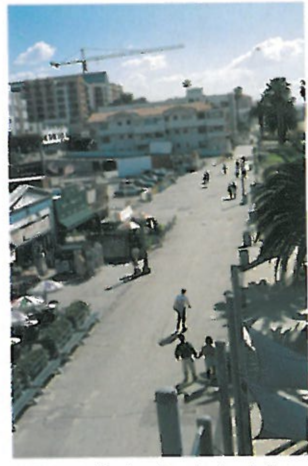
Jack

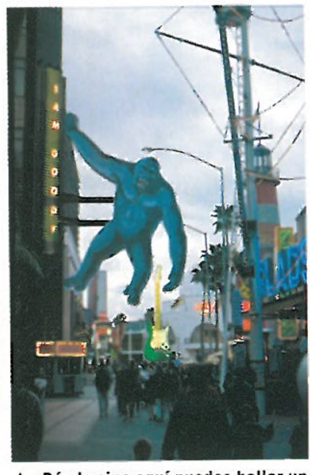
Dónde estaba: Levantando el pulgar al lado de un café cerca de South Beach, Miami.

¿Qué haces? «Dando una vuelta. Viendo qué hay por ahí...»

Encantado. ¿Juegas a la PlayStation? «Cuando puedo. Tengo una PlayStation, como la mayoría de mis amigos, pero no juego mucho yo solo. Solemos conectarlas y jugamos en equipo. Es un buen modo de relajarse.»

¿Cuál es el mejor juego de PlayStation que has visto jamás? «Si hablas de calidad, supongo que el mejor es *Tomb Raider*. No he jugado a muchos juegos que lo superen...»


▲ Esto es Venice Beach, donde los músculos engrasados y los globos de silicona desfilan para los fans de ambas cosas.


▲ ¿Dónde sino aquí puedes hallar un gorila de neón colgado de un edificio? No son célebres por su sutileza.


▲ Si te apartas unos metros de cualquier lugar famoso al que te dirijas te sientes un poco más extraño .


▲ El paseo de la Fama de Hollywood se extiende a lo largo de kilómetros y está sorprendentemente lleno de gente desconocida.

PlayStation. América siempre ha sentido debilidad por Nintendo. A finales de los ochenta, las NES de 8 bits eran más populares que los reproductores de vídeo VHS. A la SNES no le fue tan bien, ya que Sega le sacó la delantera con su incomprensiblemente exitosa Genesis (aquí la llamamos Mega Drive), y luego, cuando se pasó a los 32 bits, la PlayStation se comió a la Saturn (como hizo en todas partes).

A pesar de la guerra de consolas que se está librando, las tiendas de juegos americanas se dedican sobre todo al PC. Hay un mercado de PC de gran implantación, de ahí los cientos de aburridos títulos de PC expuestos, algunos de los cuales te sonarán, no así la mayoría, y todos en ENORMES y chillonas cajas que llevan dibujos horribles de sangrientas hecatombes. Pero ahí, al fondo, están los juegos de consola, compartiendo espacio con los de PlayStation y N64 y con una sorprendente cantidad de juegos de SNES y Genesis aún a la venta. Los norteamericanos tienen gustos muy distintos a los de los consoleros europeos y japoneses, hecho que constata el espantoso estado de la publicidad de los videojuegos y la pasmosa cantidad de juegos deportivos que atascan los estantes. Además del fútbol americano, de cosecha propia, al igual que el hockey y, mmm, más juegos de fútbol americano, Estados Unidos es un punto intermedio para el software japonés en su camino a Europa. Se traducen al inglés los menús, manuales y texto del software japonés en sistema NTSC y queda listo para América, que también utiliza NTSC (ver reportaje en *PlayStation Power* 11). Se necesita una nueva conversión, técnicamente más compleja, de NTSC a PAL, para que en Europa podamos jugar.

En nuestra reciente estancia en Estados Unidos pudimos conseguir material japonés como *Resident Evil 2*, *Ghost in the Shell* y *Final Fantasy Tactics* (junto con enormes guías oficiales). No hace falta que te digamos que aún no habían salido en Europa, aunque ahora ya puedas gozar de la mayor parte de estos títulos. Además de estos juegos japoneses había innumerables programas desarrollados en América (*Bug Riders* y *Arcade Hits* 2, de GTI, *Treasures of the Deep*, de Namco, el *beat 'em up*, *Spawn* y *Armoured Core*, de Sony, y *Gex 3D* y *Mass Destruction*, de BMG).

Y aunque los precios te parezcan más baratos que por estas tierras, antes de llenar tus maletas y abandonar tu equipaje inicial en la habitación del hotel recuerda que necesitarás una máquina americana para jugar, ya que el sistema que utilizamos nosotros es el llamado PAL. Los americanos también tienen su propia versión de la gama Platinum. Se llama Greatest Hits y se presenta en cajas de color verde lima, y se trata, en esencia, de los mismos clásicos que tenemos aquí.

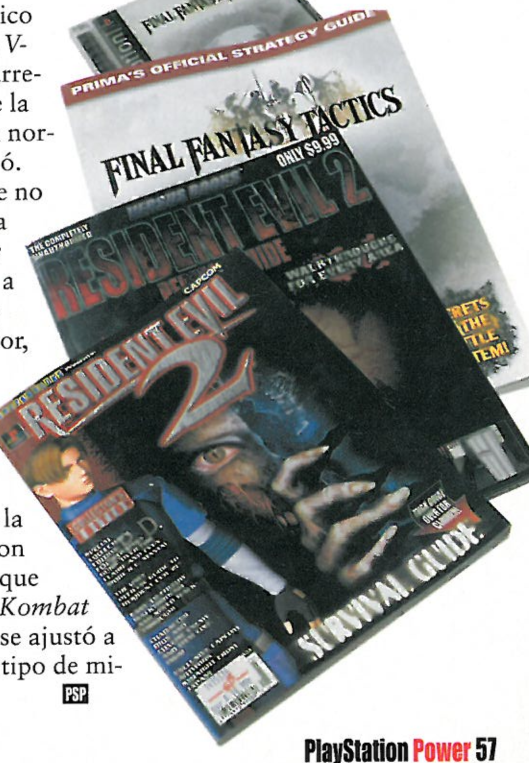
LOS AMERICANOS SON ASÍ

Los americanos comen 60.000 toneladas de hamburguesas al año. Es el equivalente a una vaca del tamaño de Gales. Pero no te preocupes porque a pesar de las cifras, los hábitos no afectan su capacidad de jugar a videojuegos.

¿Cómo es el consolero americano?

En cuanto a cómo es el típico consolero americano, vimos a una especie de yuppy de treinta y pico que compraba *Need for Speed V-Rally* (nuestro simulador de carreras favorito forma allí parte de la serie *Need for Speed*) y era tan normal que nos decepcionó. Una chica que no encontraba *Soul Blade* y compró, a sugerencia del vendedor, *Bushido Blade*, «porque va de lo mismo», nos animó un poco, pero fue la visión de cuatro jovenzuelos con acné y camisetas de Metallica que compraban *Sub Zero: Mortal Kombat Mythologies* lo que de verdad se ajustó a la perfección a nuestro estereotipo de miras estrechas. PSP

«Aunque los precios te parezcan más baratos que por estas tierras, antes de llenar tus maletas y abandonar tu equipaje inicial en la habitación del hotel recuerda que necesitarás una máquina americana para jugar»



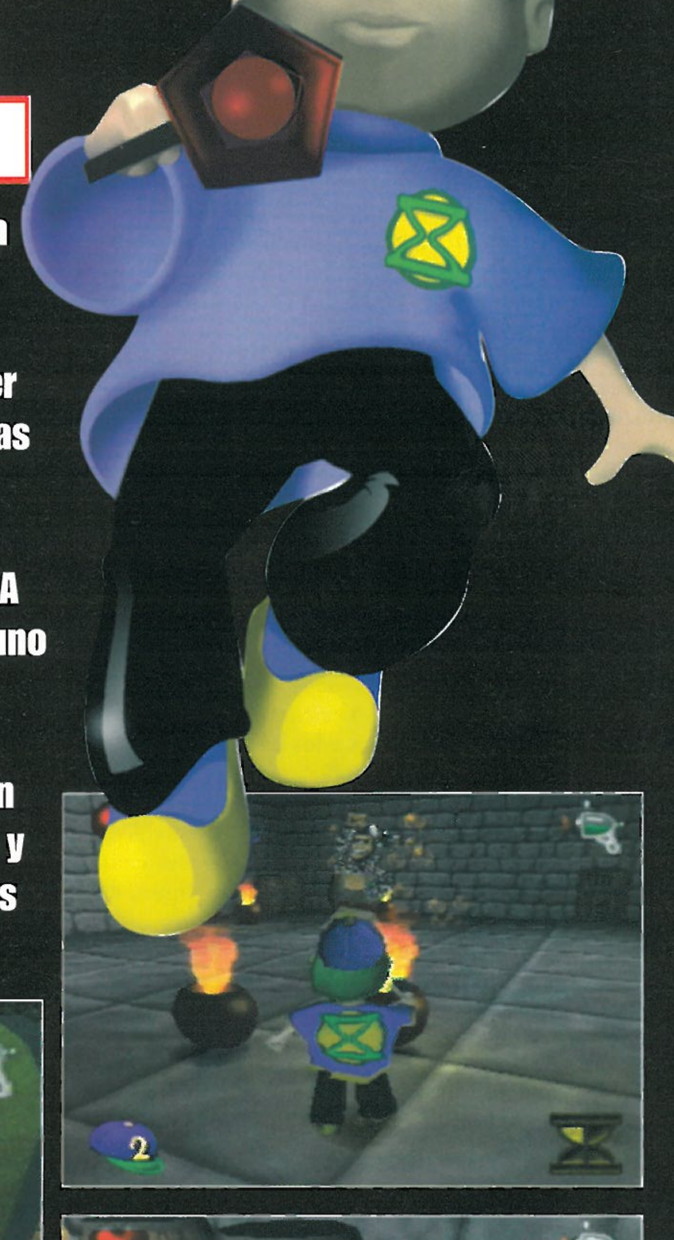
▼ Además de amar sus juegos, los yanquis están chiflados por los libros y las revistas sobre casos particulares. En vez de descubrir las cosas por sí mismos, compran un juego y luego un libro para que les descubran todos los secretos.

Concurso

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS RASCAL Y 10 SÚPER PISTOLAS DE BURBUJAS

CONVIÉRTETE EN UN INTRÉPIDO AVENTURERO CON PLAYSTATION POWER

RASCAL



No nos digas que nunca has pensado en cómo sería tu existencia si te pudieras introducir en una máquina del tiempo que te llevara a una época remota. No nos digas que no te gustaría ser el súper héroe de las aventuras más fantásticas. No nos digas que te quedarías indiferente delante de una súper pistola de burbujas. ¡No nos digas que nunca has participado en un concurso de PlayStation Power! ¿A qué esperas? Busca papel y boli, concursa y gana uno de los 10 juegos de Rascal y una de las 10 súper pistolas de burbujas que sortean Psygnosis y PlayStation Power. Pero no te lances a tu PlayStation todavía. Primero tienes que ser más listo que nadie y contestar a la pregunta que te formulamos. Envíanos tu respuesta antes del día 15 de junio.



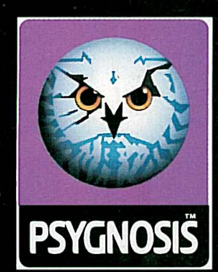












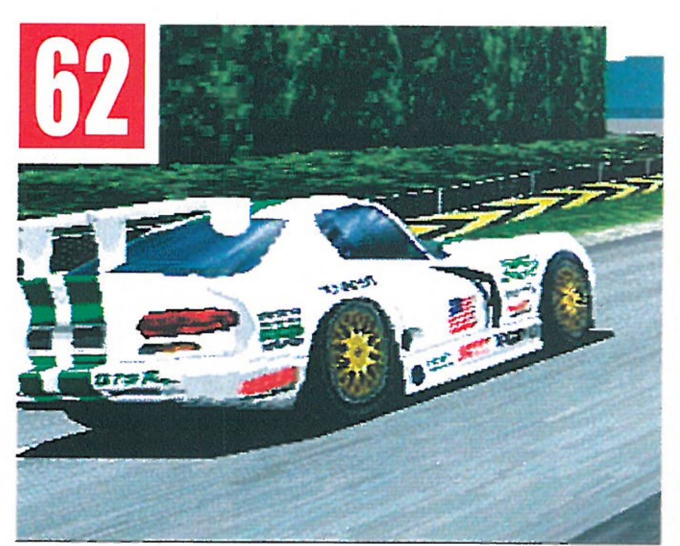
Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitiran fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

62



72

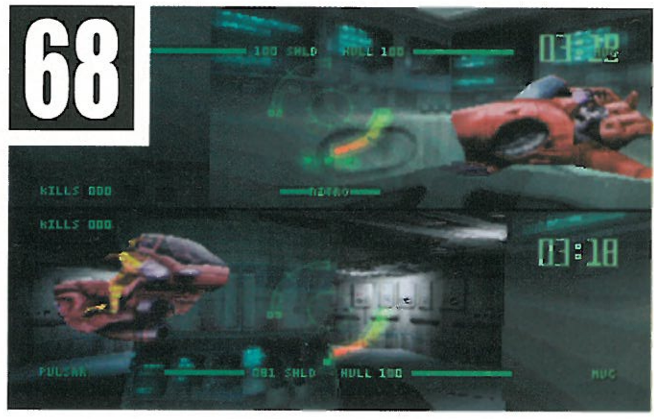


74



76

68



80



70



PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Gran Turismo... 62

El mejor juego de carreras del mundo a tu alcance. Corre a por él.

Forsaken... 68

El último esfuerzo de los chicos de Probe podría ser uno de los mejores *shoot 'em up* del 98.

Alundra ... 70

Se trata de una nueva experiencia para los jugadores de la consola gris, tan falta de CD con mécanica de Action RPG.

Y además

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!

Análisis

El paraiso de los bólidos

Gran Turismo

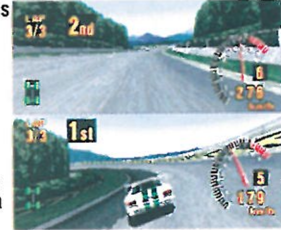
PlayStation Power ¡Genial!

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Polys (Sony Japón)**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Dual Shock, Neg-Con, Mad Catz



► En las mejores carreras tienes que guardar un coche ganador en la tarjeta de memoria y entrar en la Batalla con tarjeta de memoria en el modo Simulación. Después puedes llevarte esta tarjeta a casa de tus amigos y competir contra sus mejores coches.



▲ En las repeticiones del modo dos jugadores puedes optar por ver tan sólo al coche que va en cabeza o a ambos, ya sea con una cámara externa o interna.



▲ Si alguno de vosotros es un loco del volante puede incluso activar dos niveles de mermas en los vehículos para que la cosa sea aún un poco más complicada. Es hacer un poco de trampa, pero si los han puesto será para algo.

Dos mejor que uno

La pantalla partida de GT es la mejor que se ha visto nunca. No se pierde velocidad y la nitidez es prácticamente la misma. Lo malo es que en la carrera sólo estáis vosotros dos. Pero hay que decir que a pesar de todo la emoción se mantiene en todo su esplendor, sobre todo si se activan los obstáculos. Además, también puedes llevarte tus mejores coches a casa de tu amigo para competir en una batalla con tarjeta de memoria.

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. ¡Hala!, ahí queda eso. Ahora sigue leyendo y averigua por qué...

G*ran Turismo* está ya en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Este artículo lo hemos escrito casi en su totalidad basándonos en un CD del juego todavía no acabado y todo apunta a que la versión final que ha llegado a Europa es aún mejor, algo que parece prácticamente imposible.

Por lo que hemos podido comprobar, incluso el todopoderoso *Tekken 3* puede verse eclipsado por este sorprendente, brillante, pasmoso y bestial juego de carreras. *Gran Turismo* y la empresa de desarrollo Polys (un equipo interno de Sony Japón) han llegado tan lejos que casi parece imposible. Podemos decir que el listón del entorno PlayStation ha alcanzado una nueva cota. El resto de empresas de desarrollo tendrá que intentar superarlo, si es que pueden. Todo esto ha sido posible gracias, en parte, al nuevo Analyzer de Sony. *Gran Turismo* es el primer juego creado con su ayuda de principio a fin. La placa periférica de PC de tres tarjetas informa a los programadores con exactitud de lo que está haciendo cada procesador de la PlayStation en todo momento y, además, de todo el trabajo adicional que podría llegar a desarrollar. Es como si dentro de la máquina hubiera un hombrecillo en constante movimiento supervisando el trabajo que realizan sus empleados, en este caso los procesadores. Esto quiere decir que se le acabó la buena vida al mecanismo interno de tu PlayStation. A partir de ahora empieza una época dorada para los juegos de la consola gris. Los chicos de Sony están seguros de que aún »

Cómo funciona

•No hay duda de que se trata de un gran juego, así que para aclararnos, veamos cómo funciona. Hay dos mitades: en primer lugar tenemos el modo Quick Arcade...



Quick Arcade
Es la elección de acceso inmediata y ocupa la mitad del juego. No hay créditos ni muchas opciones. Eliges el coche, el circuito y a correr.



Una carrera
La opción más rápida y sencilla. En una carrera puedes elegir entre tres circuitos (o más si los has conseguido desentrañar) y tres niveles de dificultad. Y eso es todo.



Contrarreloj
Una carrera contra el crono, con un Modo Fantasma que puedes guardar, en la que puedes elegir cualquiera de los coches o circuitos de Quick Arcade.



Batalla para dos jugadores
Carrera a pantalla partida. En el circuito sólo corréis dos coches para no perder ni un ápice de calidad gráfica. Puedes incluso mermar las prestaciones de los coches para hacer que la carrera sea más interesante.

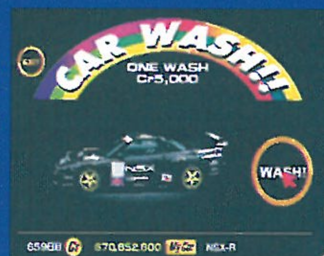


Opciones
Cuando hayas ganado la parte Arcade de varias maneras, podrás elegir más coches y modos.

Gran Turismo (Modo Simulación)

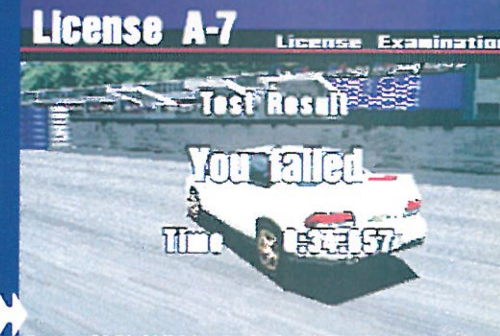
•En el modo Gran Turismo puedes visitar un montón de sitios a los que se accede desde un mapa central.

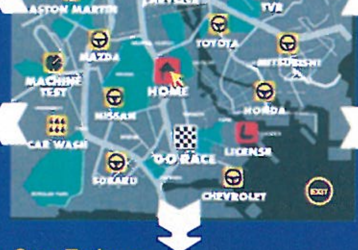
Lavado de coches
En una carrera tu carrocería sufre bastante, así que si quieres que los impresionantes reflejos del chásis de tu coche no se vean afectados por el uso tendrás que mantenerlo siempre en el mejor estado de revista. Para ello, prepárate a gastar 5.000 créditos en el Lavado de coches.





Centro de permisos
Antes de competir necesitas un permiso. Hay tres tipos diferentes. Debes conseguirlos aquí.





Gran Turismo
Puedes acceder a todas las marcas y circuitos con premios desde este mapa.



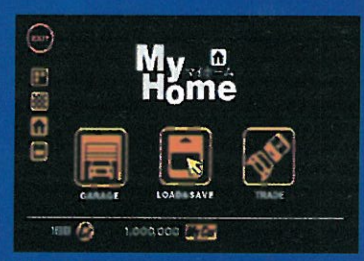
Fabricantes
Cada fabricante cuenta con su propio concesionario.

Coches usados
Punto de partida. Con el millón de créditos inicial tienes que comprar un vehículo de segunda mano.

Coches nuevos
Cuando tu economía esté más saneada podrás comprar un coche nuevo.

Modelos especiales
Esto ya es más serio. Los Modelos especiales son los buques insignia de cada marca, es decir, sus turismos más rápidos. Todos valen 50 millones de créditos, así que ten paciencia porque hasta que puedas comprar uno tendrá que pasar un buen rato.

Recambios
En lugar de comprar un Modelo especial, puedes mejorar el vehículo que tengas hasta alcanzar unas prestaciones similares si adquieres las partes que te interesen en la tienda de recambios de cada marca.



Mi casa
Tu cuartel general y garaje. Aquí encontrarás las opciones para la tarjeta de memoria y tu arsenal de motores acumulados.

Centro de pruebas
Un circuito de pruebas para que exprimas tu bólido al límite. Así podrás saber cuál es tu velocidad punta o tu aceleración y tomar las medidas necesarias para mejorar los puntos débiles de tu coche.



A correr
El meollo de la cuestión. Aquí tienes que probar tus habilidades contra otros competidores Y, por fin, ganar el dinero necesario para comprar coches más grandes y mejores. Hay cinco tipos de carreras que te descubrimos a continuación.

GT league
Puedes acceder a cuatro «temporadas» diferentes, dependiendo del permiso que tengas. Cada vez que acabes una puedes correr en circuitos nuevos y ganar cantidades cada vez más importantes de ese dinero tan necesario.

Special event
Son una serie de carreras que se distinguen por algún aspecto concreto: coches japoneses contra americanos, ingleses contra japoneses; o niveles nuevos, como un circuito en el que debes dar sesenta vueltas. Y además, un modo de alta resolución.

Time trial
Una contrarreloj con un Modo Fantasma que puedes guardar y en la que puedes utilizar tu coche preferido en cualquiera de los circuitos, incluso en el oval de prueba.

Sport event
Carreras rápidas para obtener premios instantáneos. Ganas poco pero practicas mucho.

Memory card battle
Llévate tu tarjeta de memoria a casa de los amigos y compite con tus mejores coches en el modo a pantalla partida.

Análisis

Gran Turismo

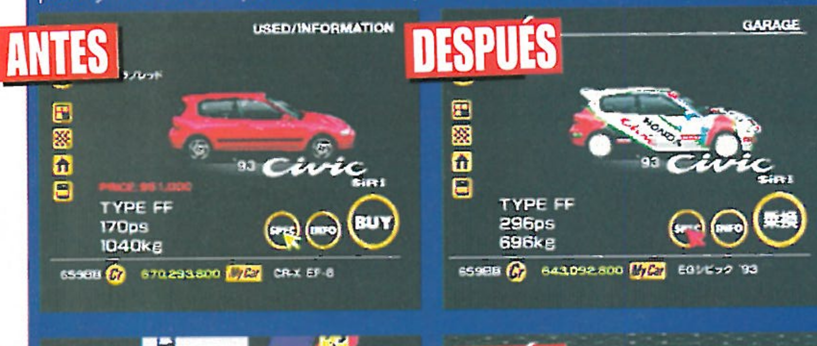


▲ Los adelantamientos pueden llegar a ser un auténtico quebradero de cabeza, pero por norma general, los vehículos que controla el ordenador suelen pegarse a la línea como una lapa.

Trapicheos varios

• No hace falta que te deshagas de tu viejo Prelude a la primera de cambio para poder ganar en las últimas carreras. Una de las cosas más divertidas que puedes hacer en *Gran Turismo* consiste en comprar un viejo coche de segunda mano con pocas prestaciones y dedicarte a mejorarlo paulatinamente con todo tipo de accesorios de fábrica que puedes ir adquiriendo a medida que acumulas ganancias. Mediante estas modificaciones vas mejorando las prestaciones de tu coche hasta que, al final, puedes conseguir un kit completo de competición.

Para que te hagas una idea, te diremos que puedes llegar a comprar hasta diez embragues, árboles de transmisión, cajas de cambio y volantes motor diferentes para mejorar tu transmisión. Además, cuentas con un número similar de extras para otras partes del coche: silenciadores, frenos, motor, turbo, suspensión, neumáticos y otros (reducción de peso y kits de competición). Es súper divertido.





•Tomemos como ejemplo el Honda Civic '93 o el Subaru. Con un poco de paciencia y algo de dinero, puedes llegar a ser el orgulloso propietario de los coches de carreras que tienes a tu derecha.



► Vaya, vaya, coches de carreras de grandes prestaciones.

pueden sacar más provecho de su estimada PlayStation. Grandes noticias para todos menos para sus competidores. Kazunori Yamauchi, productor de *GT*, ya se encuentra trabajando en la secuela, y asegura que *GT* sólo utiliza el 75% del potencial de la PlayStation. ¡Imagina lo que está por llegar!

Un rápido vistazo a sus impresionantes gráficos basta para asegurar que *Gran Turismo* se venderá como rosquillas. Te podemos garantizar que cuando veas el juego en acción, un impulso irresistible te obligará a comprarlo para comprobar en persona lo bueno que es. Funciona a una velocidad de cincuenta cuadros por segundo, y con los coches más rápidos parece que vayas a bordo del AVE. Es más, cada detalle del juego, desde los coches o los circuitos hasta las réplicas de los motores, cuenta con una realización exquisita.

La atención al detalle es casi desmesurada, y dónde mejor se aprecia es en las estupendas repeticiones de calidad cinematográfica. Las cámaras, situadas en los lugares más inverosímiles, y el increíble mapeado de los fondos ofrecen unas imágenes tan reales que, su simple contemplación, es algo tan estupendo como la propia idea de jugar una partida. De hecho, no exageramos al afirmar que quizá sea el único juego con el que, durante su estudio para el análisis, nos hemos parado a contemplar sus repeticiones de cabo a rabo. Es más, hemos llegado incluso a entretenernos demasiado con las diferentes posiciones de cámara, intentando situarnos nosotros de acuerdo a su enfoque.

Sin embargo, no todos los avances se limitan al campo estético. *Gran Turismo* es el juego perfecto para los aficionados a las carreras, y todas las novedades que incluye lo convierten en el mejor título de este género que hayas visto jamás. En serio. Su manejo es muy equilibrado e incluye multitud de ocasiones para derrapar, algo que siempre ha vuelto locos a los japoneses. En general, podríamos decir que es un juego increíblemente creíble, valga la redundancia. Cada modelo de vehículo posee unas características de conducción bien diferenciadas que se corresponden sobremanera con la realidad. La verdad es que estudiamos a fondo los artículos que encontramos en revistas de coches especializadas y en casos como el del NSX, por poner un ejemplo, descubrimos que se habían respetado con gran fidelidad todas sus prestaciones.

«En casos como el del NSX descubrimos que se habían respetado con gran realismo todas sus características»

Tienes dos opciones de frenado, pero el auténtico desafío consiste en derrapar con la parte trasera del bólido y apurar todo lo que se pueda en las curvas a una velocidad superior a los 200 km/h. Adrenalina pura. No hay nada como sentir el suave balanceo y el chirrido salvaje de los neumáticos al salir de la curva a toda pastilla, pisando el acelerador a fondo. Sin embargo, el dominio de algunos vehículos lleva su tiempo. Para facilitar las cosas, el juego presenta una inteligente línea de aprendizaje que te enseña las técnicas básicas a la vez que intenta que tu actuación en el modo Simulación para un jugador se prolongue tanto como sea posible. Como pasa siempre en la vida moderna, para poder correr necesitarás dinero. Para empezar cuentas con un millón de créditos. Lo único que podrás adquirir por esa cantidad ridícula es uno de los muchos coches de segunda mano

Coches Pequeños pero peligrosos

● Pero, ¿cuántos coches hay aquí? Pues, dependiendo de la fuente informativa, entre 87 y 144. Algunos sólo cuentan los modelos distintos y otros cada configuración. Nosotros nos decidimos por la opción de Sony. Según ellos, hay «100 modelos y 146 grados». Por ejemplo, el MA70 Supra y el JZA70 Supra cuentan como un solo modelo, mientras que el Supra 95 SZ-R y el Supra 95 RZ se cuentan por separado. Además, si ganas ciertas carreras, puedes conseguir coches especiales extra que no aparecen en los garajes.





NISSAN Un Primera de segunda mano como éste es tan bueno como cualquier otro para empezar, y puedes conseguir grandes mejoras. El Nismo de la derecha es la versión configurada para las carreras del último vástago de Nissan para competición: el Skyline.





HONDA Este Honda Civic nuevecito es como cualquiera de los que circulan por la calle, aunque rara vez lo verás derrapando. Sin embargo, si alguien tuviera ese NSX de carreras difícilmente podría evitar tirar del freno de mano.





SUBARU Aquí tienes dos versiones diferentes del mismo coche. A la izquierda, un modelo de segunda mano que cualquiera podría conducir. A la derecha, el Imprezza para rallies cuyo conductor más ilustre es Colin McRae





TOYOTA Nunca habíamos oído hablar del Glanza hasta que vimos este juego. Por otro lado, el Castrol Supra GT es el coche más fotogénico del juego y si no, espera a ver las repeticiones.



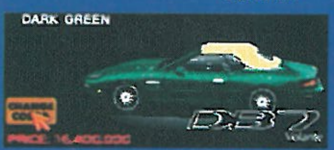


MITSUBISHI El Mirage es un buen coche de segunda mano, pero el GTO, sobre todo con su formato de carreras, es uno de los mejores coches del juego gracias a una aceleración endiablada y unos trompos bestiales.





MAZDA El diminuto Demio tiene una potencia ridícula, pero el RX-7 modificado es unas siete veces más potente. Gracias a sus reducidas dimensiones es ideal para una conducción al límite.





ASTON MARTIN Algo con un poco más de clase. El DB7, ya sea el modelo Volante o el Coupé, es bastante equilibrado en casi todo menos en los giros.





CHRYSLER El Concept Car de la izquierda es toda una novedad a pesar de ser rojo. Por otro lado, el Viper de carreras es una auténtica bala que pasa de 100 a 300 en un abrir y cerrar de ojos.







CHEVROLET Ninguno de estos dos modelos es tan bueno como parece. El Camaro tiene poca potencia y el Grand Sport Corvette de la derecha no puede equipararse con sus rivales más directos.





TVR El Cerbera es un diamante en bruto que debes pulir poco a poco con todo tipo de extras. El Griffith adolece de una conducción un pelín inestable, pero su versión modificada lo convierte en uno de los coches más rápidos del juego.

▼ Las fuentes de luz son impresionantes. Las sombras de los coches o las farolas de los circuitos nocturnos no tienen desperdicio.





▲ Gracias al efecto de la luz sobre la carrocería se consigue un gran realismo. Hay que verlo en movimiento. De verdad.

Limpia, brilla y resplandece

La joya gráfica de este título es la utilización de un mapeado perfecto de los entornos que producen reflejos a tiempo real en las carrocerías de los vehículos. Esta técnica tan complicada rara vez se utiliza en los videojuegos, ya que exige un esfuerzo titánico de los procesadores de cualquier máquina. Sin embargo, esto no parece ser un problema para el equipo de desarrollo de Sony Polys Entertainment. De hecho, todavía hay quien mantiene que los reflejos, más que reales, son simulaciones que se han obtenido por chiripa, pero el hecho es que tanto el mapeado como las fuentes de luz son de una calidad incuestionable. Las carreras nocturnas son el mejor escaparate de esta maravilla de la técnica.

Gran Turismo

Maquéame

● A medida que el rendimiento de tu vehículo vaya aumentando, deberías dedicar algo de tiempo a pulir sus defectos y mejorar sus prestaciones en las pantallas de equipamiento. Hay dos secciones básicas: Cambio de partes) y Equipamiento. En Cambio de partes sólo tienes que elegir los elementos que prefieras modificar de entre los que ya se encuentran en tu inventario. Estarías mal de la cabeza si no te decidieras siempre por tu mejor Turbo, pero la elección de la suspensión o de los neumáticos es otro cantar, ya que afecta al rendimiento general de tu vehículo. Por ejemplo, puedes optar por una combinación de neumáticos blandos en las ruedas delanteras y duros en las traseras si lo que quieres es una conducción siempre al límite, sobre todo con los vehículos de tracción delantera cuyas prestaciones suelen ser más limitadas. Las condiciones del circuito también pueden decantar tus opciones: los neumáticos blandos son ideales para las carreras rápidas, mientras que en los circuitos más accidentados es conveniente decidirse por los neumáticos de mayor dureza.

Pero las cosas pueden llegar a ser aún más complicadas. Cuando hayas comprado los componentes de competición más avanzados te darás cuenta de que no hay ni una sola pieza del coche que no necesite un cambio. Por ejemplo, con una caja de cambios de competición puedes conseguir la relación de cambios que mejor se adecúe a tu motor, y con un *set* de suspensiones que incluya los tres tipos diferentes que tienes a tu disposición podrás enfrentarte con total garantía a cualquier circuito.

Además, también puedes ajustar el centro de gravedad de tu coche (para corregir la posible tendencia a salirse en las curvas), el peso en marcha y la fuerza de agarre. Teniendo en cuenta todos los cambios que puedes realizar, lo mejor será que guardes tus bólidos «maqueados» preferidos en la tarjeta de memoria.

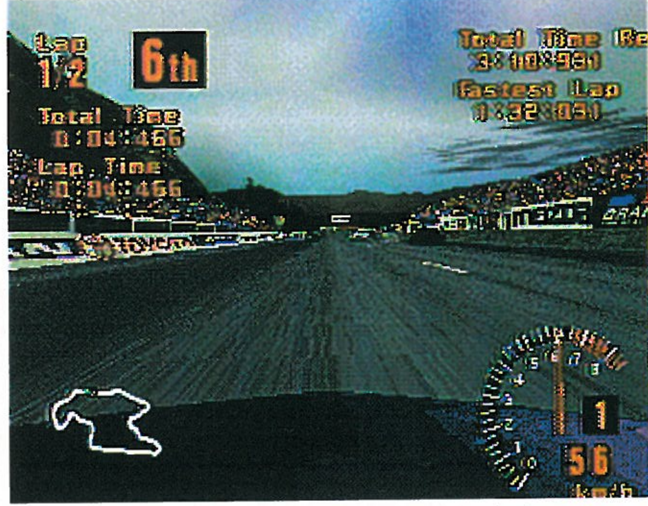












▲ La versión europea de Gran Turismo cuenta con dos enfoques de cámara adicionales, una vista exterior y una desde la cabina al estilo de Daytona.

que tienes a tu disposición. A partir de ahí, se trata de correr para ganar dinero y poder invertirlo en mejoras para tu bólido. Pero claro está, para poder correr necesitas un permiso de conducción: hay tres modalidades diferentes y, por lo tanto, tres pruebas que debes superar. Lo nunca visto. Exámenes de conducción.

Empiezas con el permiso B, para el que tendrás que pasar por un par de pruebas de frenado y algún que otro tramo cronometrado, antes de ir a por los exámenes del A. Por último, deberás enfrentarte a las terribles pruebas cronometradas en un circuito completo y complicado que se premian con el permiso A Internacional. Cuando hayas pasado todas las pruebas puedes acceder a las competiciones más lucrativas con el objetivo de obtener una cantidad mayor de dinero. Además podrás gozar de coches y modos extras con los que el juego te premia si ganas ciertos eventos. Incluso la parte Quick Arcade del juego, esa en la que tu objetivo principal es quemar los neumáticos con la velocidad y el rozamiento, está repleta de modos, circuitos y coches extra para que te enganches de forma definitiva. Como recompensa única, hasta podrás gozar de un modo de conducción nocturno de alta definición (con gráficos aún mejores, ya que el tuyo es el único coche que compite).

GT es compatible al ciento por ciento con el Pad japonés Dual Shock. El Pad saca el máximo provecho de sus dos solenoides vibrantes, tanto al simular la vibración producida por la caja de cambios y la transmisión (el cambio de marchas cortas a largas y viceversa es de un realismo excepcional) como en la simulación de los choques, siempre dependiendo del acontecimiento en el que se participe. Con el mando analógico el control es total. Como era de esperar, el efecto conseguido es excelente.



▲ A 230 km/h y con la quinta marcha. ¿Te has dado cuenta de que se aproxima una curva de 180º?

Pero aquí no acaba la cosa. La versión definitiva para Europa es mejor y más rápida que la japonesa. El modo arcade es entre un 25 y un 30% más rápido, aunque los chicos de Sony aseguran que el modo Simulación no se acelerará. Buenas noticias.

En la versión PAL también se incluirán dos nuevos enfoques de cámara. Uno será una vista exterior más amplia y el otro será una panorámica desde el interior de la cabina del piloto al estilo de *Daytona*.

GT cambiará tu concepción previa del mundo de los turismos y los juegos que se basan en ellos. Los chicos de Sony Japón acaban de lanzar un nuevo reto. Veremos quién es capaz de superarlo. PSP



PlayStation Power

***GT* es una virguería técnica impresionante y explota hasta límites insospechados el potencial de la PlayStation. Es el mejor juego que hayas visto nunca. Empieza a ahorrar.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Los mejores gráficos de la historia	➖ Mmmmm…
➕ El mejor juego de carreras de la historia	
➕ El mayor número de coches de la historia	
➕ ¿Quieres más?	

Puntuación 98%

Circuito

● *Gran Turismo* cuenta con once circuitos, si incluimos la carrera oval de prueba, y ofrece todos los ingredientes necesarios para pasártelo pipa: curvas con peraltes, chicanes, curvas cerradísimas, horquillas... Cómete el asfalto y deja que te guiemos por uno de los circuitos más variados y atrayentes: Trial Mountain...



▲En una carrera entre el Honda NSX y el Mazda RX-7, apuesta por el primero.



❾ *Izquierda media*
Una curva a la izquierda pronunciada rodeada de césped que puede frenarte. Ve por el interior pero ten cuidado.



❿ *Izquierda-derecha rápidas y final*
Este zig-zag tan amplio debes tomarlo a toda pastilla tocando dos veces los arcenes interiores. Puede que el coche se desestabilice un poco, pero has de tomar impulso para la recta final.



❷ *Giros suaves izquierda, derecha, izquierda*
Después de la recta de salida tienes una serie de curvas suaves a izquierda y derecha. En la primera vuelta no ofrecen mayores problemas, pero en las siguientes, y a toda pastilla, hay que ir con cuidado. Pégate bien a la línea interior.



❶ Salida

⑩ **Izquierda, derecha rápidas; final**

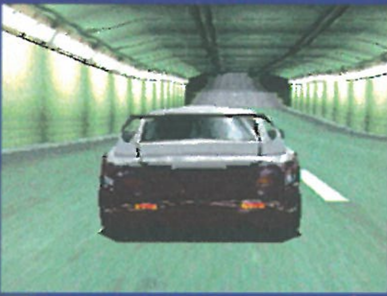
② **Derecha cerrada**

① **Salida**





④ **Derecha cerrada**



❺ *Túnel dos, izquierda amplia*
Al final del segundo túnel hay una curva AMPLIA a la izquierda. Lo mejor es anticipar el giro mientras aún estás en el túnel y deslizarte sobre las marcas amarillas casi hasta entrar en el tercer túnel.





❸ *Curva en el primer túnel*
Una curva engañosa. Tienes que girar a la derecha a tope sobre la cuneta interior. También deberás derrapar un poco o frenar si no quieres dártela contra la pared.

⑤ **Túnel 2, amplia a la izquierda**

⑥ **Recta ondulada**

⑦ **Izquierda amplia**



❹ *Derecha cerrada*
Es la curva más peligrosa de todo el circuito. Tendrás que derrapar tanto como puedas, aunque también puedes optar por girar al modo tradicional.



❻ *Recta ondulada*
Esta recta es uno de los dos sectores más rápidos del circuito.



❼ *Izquierda amplia*
Otra curva amplia a la izquierda. Culea otra vez un poco y deslízate sobre las marcas amarillas.



❽ *Izquierda suave y derecha*
Acelera a tope en este sector que transcurre entre colinas y no empieces a derrapar hasta que no llegues a la curva a la derecha del final. Como siempre, pégate a la cuneta.

Análisis

El primer shoot 'em up no lineal

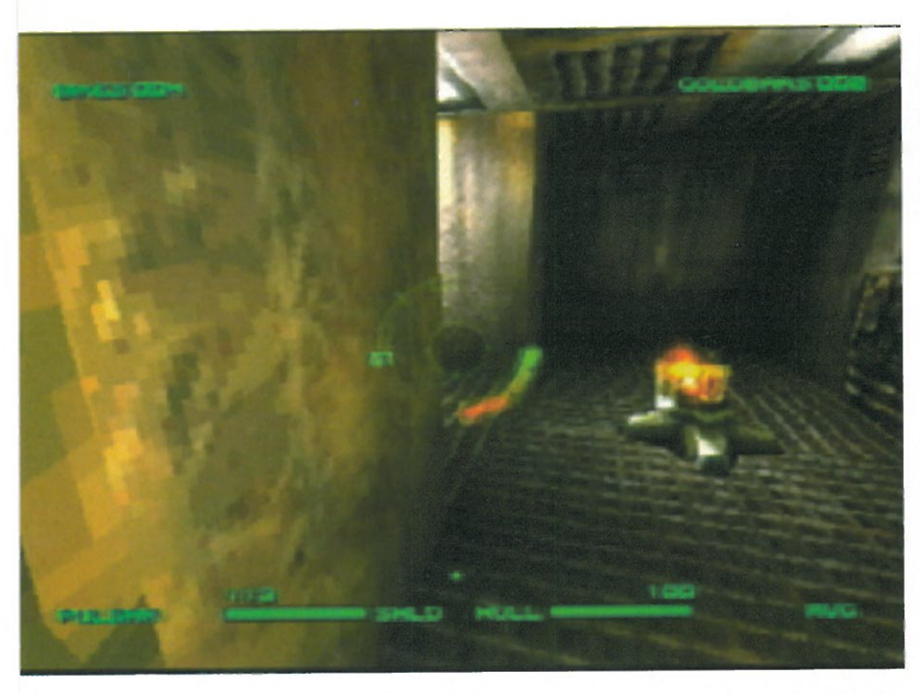
Forsaken

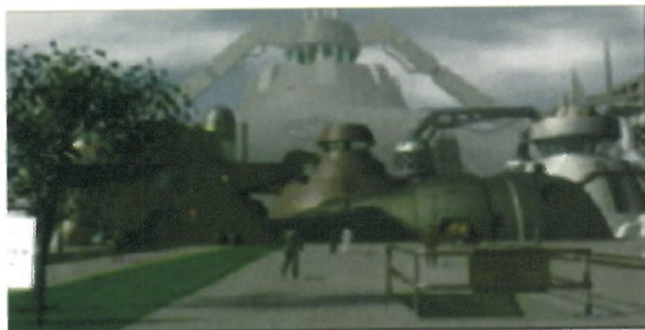


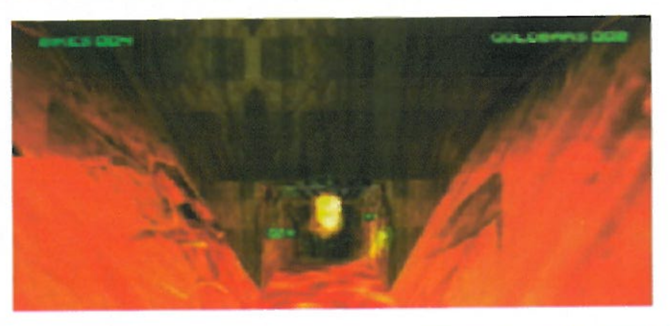
Disponible: **Mayo** Precio: **7.990 pesetas**	Jugador: **1-2** Editor: **Acclaim**	Fabricante: **Probe** Distribuidor: **New Software Center**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/Pad analógico**

¿Aceptas el reto?

● Si te atreviste con *Descent*, aquí tienes un reto mayor y mejor. Su nombre: *Forsaken.*







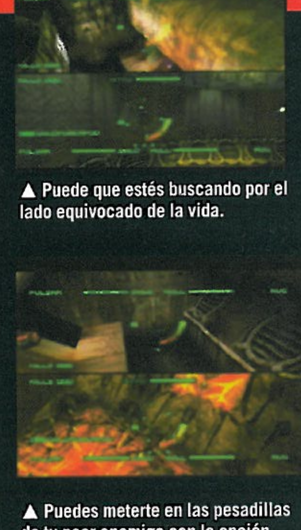
Zurra a un colega

● El título incluye una opción para dos jugadores. Su nombre es Deathmatch y te ofrece horas y horas de diversión y una excelente utilización de la pantalla partida. Si tienes un par de Pads y algún amigo masoca no te lo pienses ni un momento, esta opción es para ti.



▲ Estáis muy cerca el uno del otro. Podéis acabar muy mal. Piernas para qué os quiero.





▲ Puede que estés buscando por el lado equivocado de la vida.

▲ Puedes meterte en las pesadillas de tu peor enemigo con la opción Deathmatch.

Esta nueva creación de Probe se convierte en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Y ¡vaya pistoletazo!

La nueva creación de Probe nace con vocación de unir tres conceptos en uno: el *shoot 'em up* subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de *puzzle*.



En cuanto a simulación se refiere, podemos decir que es solamente debido a que te pones al mando de una moto voladora y que podrás controlar la velocidad y la altitud. No se trata de otro *Ace Combat*.

Aunque el juego es básicamente un machaca marcianos, gracias a ciertos interruptores y a algunos teletransportadores adquiere cierto tinte de resolución de *puzzles*.

Pero sobre todo, si echas un vistazo a las imágenes que acompañan este análisis, podrás apreciar que *Forsaken* utiliza el mismo punto de vista que *Doom* y que, como ya sucedía en el mítico programa de Williams, deberás eliminar a montones de enemigos intentando no despeinarte. Pero si a algún juego se parece esta producción de Acclaim sin duda alguna es a *Descent*. Aquí también deberás conducir una nave y podrás desplazarte por todo el espacio con toda libertad. Pero si en *Doom* el motor en 3-D era calificado como correcto, en *Forsaken* la perfección de este motor te permitirá participar del juego en 3-D más perfecto para PlayStation. Porque en *Forsaken* no solamente podrás dar giros de 360º, sino que deberás colarte por agujeros situados en el techo o en el suelo ya que, a diferencia de otros títulos clásicos del género, la acción en este CD no es lineal.

Tu misión

Tu objetivo en esta aventura te obligará a encontrar los tesoros abandonados en el planeta Tierra. Estos tesoros aparecen en forma de lingotes de oro y se encuentran en los lugares más recónditos de las 15 fases que completan el juego. Podrás escoger entre 16 motos antes de empezar la partida pero además, tienes la posibilidad de crear tus propios prototipos modificando todos los modelos a base de incluir nuevas armas y mejores propulsores. Por si esto fuera poco, en la opción Deathmatch podrás poner a caldo a algún vecino antipático.

Si a todo lo dicho le sumas unos gráficos alucinantes y tétricos y las texturas más perfectas jamás vistas, unos efectos de luz de lo más espectacular y unos mapeados increíblemente extensos y rebuscados, imagínate lo maravilloso que resultará *Forsaken*. Por si esto fuera poco, podrás gozar de él en perfecto castellano.

Pero si hay un aspecto que se le puede recriminar, es el diseño de los enemigos. Tus contrincantes se parecen demasiado entre sí y esto le resta un poquitín de tensión. Si se hubieran incluido enemigos más humanos...

Pero estos pequeños detalles no ensombrecen la grandeza de este juego. Con *Forsaken* empieza una nueva generación de *shoot 'em up* en primera persona. Y vaya comienzo. PSP



PlayStation Power

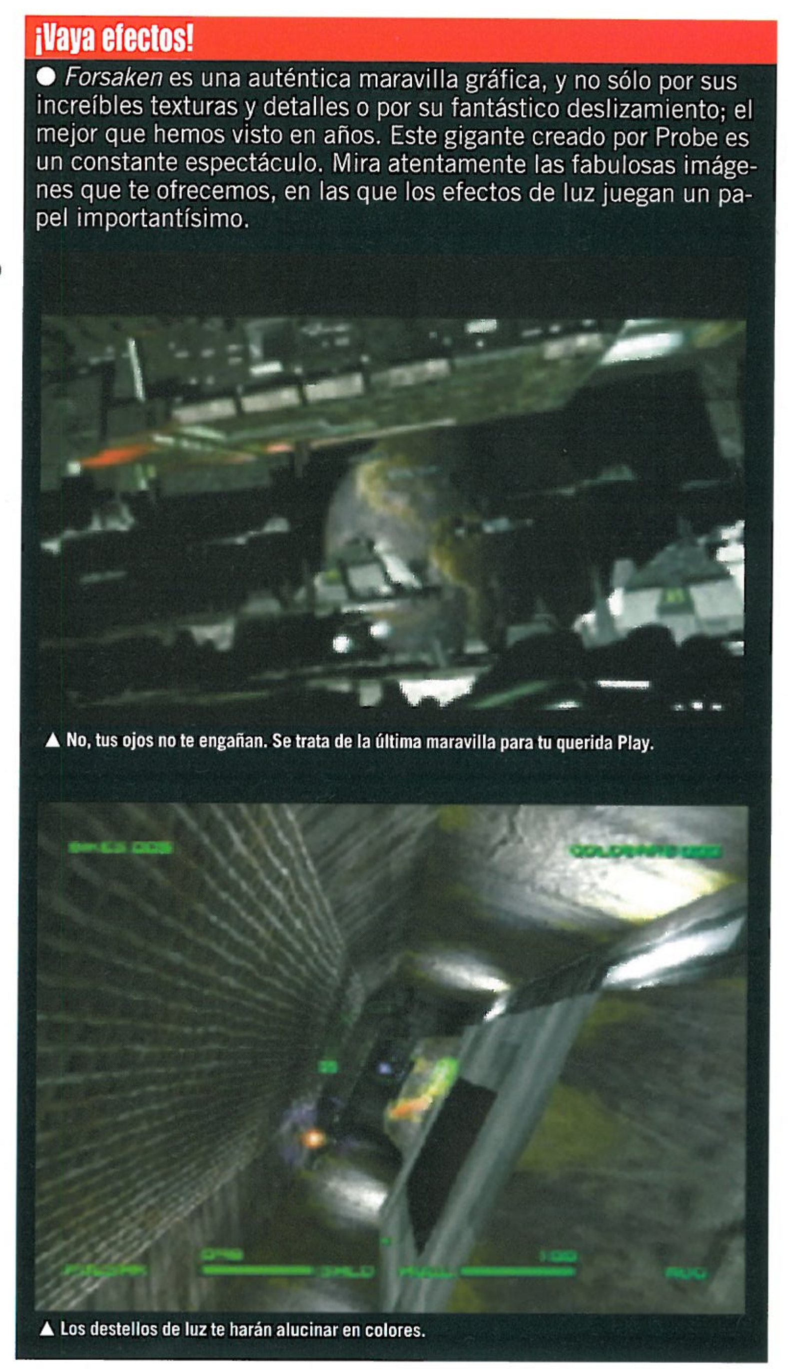
Forsaken arranca de una idea similar a *Descent* para acabar convirtiéndose en uno de los mejores *shoot 'em up* para Play. Sus gráficos tenebrosos y su increíble maniobrabilidad te dejarán alucinado. Excelente.

A FAVOR	EN CONTRA
Los gráficos	El diseño de los enemigos
La ambientación	Un poco más de tensión no vendría mal
Conducir las motos	
El concepto	
La opción Deathmatch	

Puntuación 92%

¡Vaya efectos!

● *Forsaken* es una auténtica maravilla gráfica, y no sólo por sus increíbles texturas y detalles o por su fantástico deslizamiento; el mejor que hemos visto en años. Este gigante creado por Probe es un constante espectáculo. Mira atentamente las fabulosas imágenes que te ofrecemos, en las que los efectos de luz juegan un papel importantísimo.



▲ No, tus ojos no te engañan. Se trata de la última maravilla para tu querida Play.

▲ Los destellos de luz te harán alucinar en colores.



▲ Un tanque enemigo. Demuéstrale quién eres.

Análisis

¿Tuviste la suerte de jugar a Zelda?

Alundra

PlayStation Power ¡Genial!



Disponible: **Junio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Psygnosis**

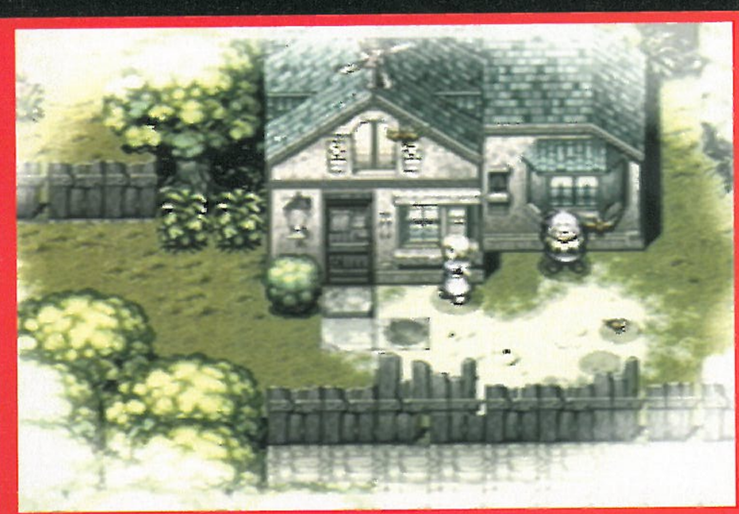
Fabricante: **Climax**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Nuestro héroe

● No pienses que los poderes de nuestro héroe se limitan a dar saltos en el más puro estilo enano saltarín, o a manejar la espada como si de Errol Flynn se tratara. La gran cualidad de *Alundra* es su curiosa capacidad de meterse en los sueños de los personajes que se encuentran en su camino. De esta manera, puedes conseguir de ellos cosas o respuestas que harían sonrojar al más pintado.



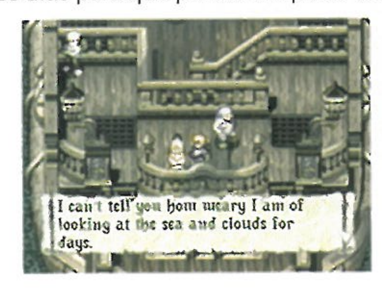




▲ Con *Alundra* podrás meterte en los sueños de los personajes sospechosos o de tus supuestos colegas. Esta virtud te será de gran ayuda para conseguir tu objetivo. Eliminar a Melzas.

En castellano

● Como puedes comprobar por las imágenes que te mostramos, *Alundra* es un juego en el que deberás leer bastante. Pero no te asustes, nuestro afán por acercarte a este maravilloso título nos ha obligado a utilizar la versión inglesa (ya que la española está recibiendo los últimos retoques). Pero en el momento de leer estas líneas, ya faltarán pocos días para que puedas disponer de la versión completamente traducida al castellano. Seguro que Psygnosis hará un excelente trabajo, como viene siendo habitual, en sus traducciones.







No tiembles en tu asiento. Todos, pero todos, todos, todos los textos estarán traducidos al castellano. Psygnosis hará un excelente trabajo. Como siempre.

Una gran aventura está dispuesta a apoderarse de ti. ¿Lo conseguirá este simpático duende psicoanalista?

Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es *Alundra*. Llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. *Alundra* está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII*. Pero si estás esperando otra aventura en forma de rol puro y duro te has equivocado de título. *Alundra* no es un juego que se nutra exclusivamente del uso de magias y de batallas de difícil comprensión y, por momentos, de cierta lentitud.

Esta nueva creación de Climax se muestra como una aventura en la que prima la investigación, la fantasía y la grandiosidad. *Alundra* es, a diferencia de *FFVII*, un juego directo y que desde el primer momento te atrapará en sus adictivas redes, de la misma manera que lo hizo *The Legend of Zelda* hará unos cuantos siglos, en la 16 bits de Nintendo. Este mecanismo de juego mucho más directo que la aventura de Square le vale el apodo genérico de acción RPG. Podrás entender mejor este calificativo cuando te encuentres atrapado en una lucha cuerpo a cuerpo. Si en *FFVII* debías echar constantemente mano del menú, en *Alundra* las peleas se realizan cara a cara en el más puro estilo arcade. De esta manera, no perderás tanto tiempo moviendo la flechita y cada combate transcurrirá a tiempo real hasta que claves tu daga (o las otras armas que encontrarás durante tu aventura) en el cuerpo de tu contrincante o éste acabe con todas tus aspiraciones al triunfo.

Si eres de los que encontraste *Final Fantasy VII* un poco lento y falto de acción, *Alundra* puede satisfacer tus necesidades. Pero no esperes un nuevo *Tekken*, aquí tendrás que darle al coco.

Un poco de historia

Deberás ponerte en la piel de *Alundra*, una especie de duende de orejas punzantes, que durante un trayecto en barco recibe la visita (en sueños) de un anciano guardián de Inoa. En este sueño, *Alundra* conocerá a la diabólica bestia que responde al nombre de Melzas y que tiene aterrorizado a todo el país. Sólo una catástrofe como el hundimiento del barco hace despertar a nuestro héroe.

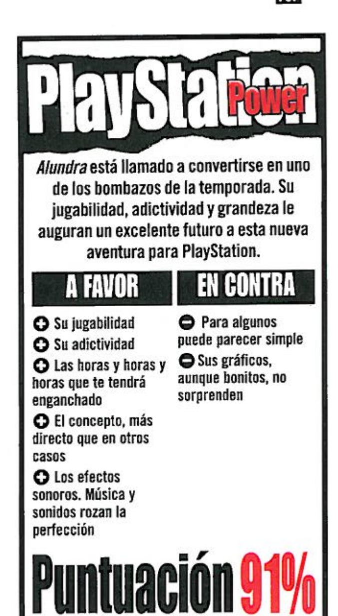


A partir de aquí empieza tu periplo por estos mundos de dios. Y utilizando tus poderes psíquicos deberás, evidentemente, eliminar al malvado demonio surgido de los sueños. Pero tu aventura te llevará a resolver miles de *puzzles*, pelear con cientos de enemigos, conversar con innumerables aldeanos, comprar en montones de tiendas para aumentar tu potencial... y esto es sólo un pequeño ejemplo de la cantidad de cosas que se pueden hacer en *Alundra*. Si además tienes en cuenta que se trata de un juego que contiene dos CD imagínate hasta cuándo puede durar tu *Alundraadicción*.

Porque eso es *Alundra*, un juego que crea adicción, gracias a un argumento trabajado, pero nada complicado, por la cantidad ingente de pruebas a las que te verás sometido. Por sus gráficos, que sin ser tan espectaculares como los de *FFVII* son muy coloristas y de una excelente sencillez.

Puede que no se trate de un espectáculo constante y que no utilice unos gráficos suntuosos al estilo *FFVII*, pero su sistema de juego directo, su grandísimo mapeado y su argumento lo convierten en uno de los juegos más adictivos del universo PlayStation.

PSP



PlayStation Power

***Alundra* está llamado a convertirse en uno de los bombazos de la temporada. Su jugabilidad, adictividad y grandeza le auguran un excelente futuro a esta nueva aventura para PlayStation.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Su jugabilidad	− Para algunos puede parecer simple
+ Su adictividad	− Sus gráficos, aunque bonitos, no sorprenden
+ Las horas y horas y horas que te tendrá enganchado	
+ El concepto, más directo que en otros casos	
+ Los efectos sonoros. Música y sonidos rozan la perfección	

Puntuación 91%

INTRODUCCIÓN

● La intro es una maravillosa película de animación al más puro estilo japonés





▲ Los interiores sin ser súper espectaculares están muy detallados y son una delicia en colores.

Análisis

Griterío, griterío, griterío, aplausos, ovaciones, griterío, griterío...

Torres humanas, entrenadores chillones y enormes balones anaranjados

● Aunque sólo sea para despertar el apetito, fíjate en algunos de estos lanzamientos. Parecen de verdad. Bueno, no tanto. Pero no está nada mal.

▲ Mira cómo tu equipo se adelanta hasta el campo contrario.



▲ Cada cancha tiene el emblema del equipo de casa en el centro y los carteles de propaganda son rotativos.



▲ Puedes cambiar el ángulo de cámara para jugar con un poco más de táctica pero la organización de la defensa será más difícil.



▲Nuestro hombre, lanzando unos tiros libres.



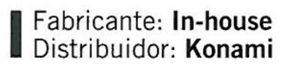
▲¡El tablero está suspendido en el aire!





▲ Una rápida presión del triángulo y tu hombre acabará la jugada resbalando por el parqué.

NBA Pro '98

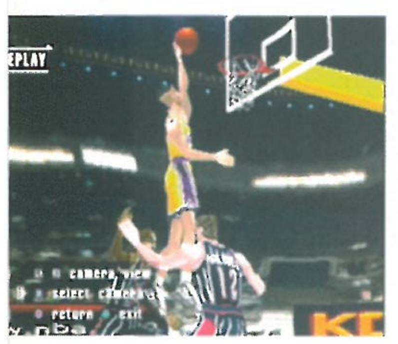



Disponible: **Sí**
Precio: **9.490 pesetas**

Jugadores: **1-8**
Editor: **Konami**

Fabricante: **In-house**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con: **Multi-Tap(s)**



¡Más, por favor!

La repetición de la estrategia es genial para admirar tu buen trabajo sobre la cancha. Tras cada buena jugada ¿por qué no disfrutar viéndola una y otra vez? Konami se merece una buena palmadita en la espalda.



▲Elige el rostro de tu jugador, su color de piel, altura, peso y habilidades. Pásatelo bien.



▲ Este ángulo es simplemente una lata y es un engorro para tu juego.

Más opciones que un existencialista

● ¿Cuándo un juego de simulación deportiva deja de serlo? Cuando no tiene muchísimas opciones. NBA Pro '98 avergüenza a sus competidores con un enorme alarde de opciones y variaciones.

▼ Tanto la temporada normal como los Play-off tienen intros geniales antes de entrar en acción. Muy al estilo de la cadena MTV.





▲ No puedes echarle la culpa a Konami por las opciones, pero ¿qué me dices de un poco de calceta tras cada cuarto?

NBA In the Zone, NBA In the Zone 2 y ahora *NBA Pro '98*. ¿El mejor juego de baloncesto que se puede comprar?

Desde un buen principio la exuberante apariencia de *NBA Pro '98* te dejará boquiabierto. La intro no tiene nada que envidiarle a las mejores jugadas de la NBA que puedes ver de vez en cuando en la televisión.

Los norteamericanos son conocidos internacionalmente por su afición a las estadísticas y *NBA Pro* no es ninguna excepción. Contiene todos los datos sobre los jugadores y los equipos de las conferencias Este y Oeste de la temporada 96-97, así como las caras de sus estrellas, pegadas a sus respectivos cuerpos poligonales.

Puedes jugar en uno de los diferentes modos y tienes la opción de dejar que siete amigos puedan participar en la acción gracias a una costosa adición de Multi-Tap doble. El modo Exhibición te permite jugar partidos individuales, mientras que los Play-off siempre aportan mayor emoción a un torneo de eliminación. Para los más serenos, la temporada de liga ofrece un atractivo más duradero.

Al rojo vivo

La oportunidad de jugar el famoso y excitante Partido de las estrellas entre las dos conferencias es otra de las novedades. Aquí podrás formar las alineaciones de los dos equipos con tus jugadores favoritos de cada división.

Como era de esperar, puedes crear tus propios jugadores, como si fueras el Dr. Frankenstein. No sólo puedes editar los nombres y atributos de tus «creaciones», sino que también tienes la última palabra en cuanto a su aspecto físico. Otra característica que asegurará a *NBA Pro* una larga vida es su capacidad de intercambiar jugadores entre los equipos, lo que te permite mantener a tu equipo favorito al día incluyendo sus fichajes más recientes.

¿Qué tal es?

El motor del juego en sí parece un poco lento al principio, pero cuando has puesto en práctica los mejores aspectos del juego de ataque y defensa, cada partido tiene un ritmo más frenético. Sus controles fáciles te permiten crear jugadas elaboradas y con la repetición de estrategias podrás revivir esos mates tan espectaculares. Aunque los movimientos son más bien automáticos dependiendo de tu colocación, conseguir dichas posiciones es lo que requiere mayor habilidad.

La recreación de los lugares es excelente y se ha prestado gran atención a los movimientos reales de tus estrellas, que parecen de verdad tanto en el momento de efectuar un mate como cuando encestan o hacen una finta. Los efectos de sonido decepcionan un poco a pesar de los griteríos del público y del chirriar de las zapatillas sobre el parqué. Pero es el desanimado comentarista el que fastidia el asunto. Éste, el tercero de la serie *In the Zone* de Konami, es el mejor, quitándole el sitio al viejo *Total NBA '96* dentro de nuestras preferencias por el mejor juego de simulación de baloncesto para PlayStation hasta el momento. Si este deporte te interesa lo más mínimo, no podrás desengancharte. PSP

«El tercer título de la serie In the Zone de Konami es el mejor simulador de baloncesto para PlayStation hasta el momento»



PlayStation Power

Fans del baloncesto tomar buena nota. Tiene todo lo que se le puede pedir, además de ser un buen juego en sí mismo. Es, simplemente, el mejor simulador de baloncesto del mercado.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Movimientos reales de los jugadores	− Puedes armarte un lío cerca de la canasta
+ Buenas estadísticas	− La jugabilidad es un poco automática en ocasiones
+ Opciones 'R' Us	− No es el deporte favorito de todo el mundo
+ Gran acción multijugador	

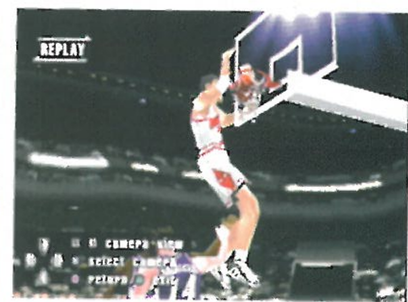
Puntuación 85%

Maravillosos mates

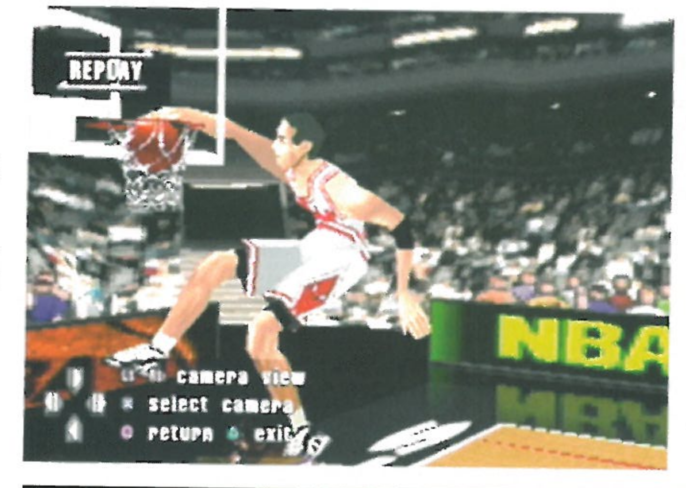
● No sólo hay mates estándar. Puedes rematar al estilo de Shaquille O'Neal cuando la cosa está que arde. Debemos admitir que la CPU tiene bastante que ver con la elección de los movimientos en función de la situación, pero si el jugador tiene algo de estrella, digamos como Dennis Rodman, los mates serán mucho más espectaculares.



▲A este jugador le costó o más ya que la cesta se suspendía en el aire cada vez que tiraba.



▲ Otro jugador, colgándose del aro. Se puso en ridículo al enganchar su reloj en la red.



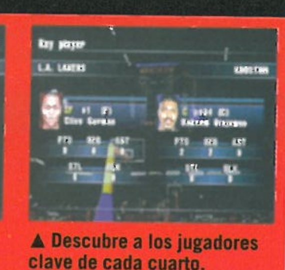
◀ Cuando te acercas lo suficiente en el modo Repetición ves que algunos de los jugadores llevan rodilleras y protectores. También admiras las caras digitalizadas de los jugadores entre los cuales puedes distinguir a Magic y a Jordan.

Para los fieles

● Tú también te quedarás boquiabierto ante los fantásticos detalles de tus equipos y jugadores favoritos con uno de los archivos más completos que se pueden encontrar.



▲ Compara tus resultados con los de tu rival.



▲ Descubre a los jugadores clave de cada cuarto.





▲ Cada jugador tiene su propia foto al estilo Panini.



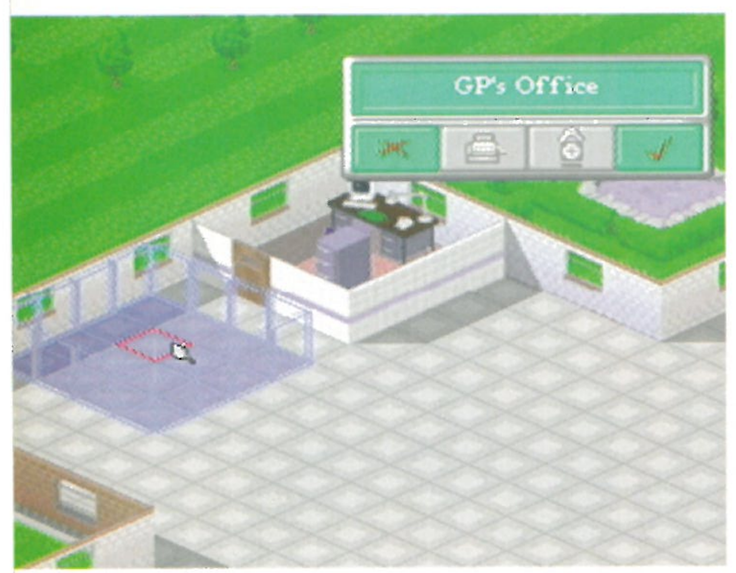
¡Enfermera! ¡Páseme el bisturí que tengo que hacer una operación quirúrgica!

Theme Hospital

Disponible: **Sí** Precio: **7.990 pesetas**	Jugador: **1** Editor: **Electronic Arts**	Fabricante: **Bullfrog** Distribuidor: **Electronic Arts**	Compatible con: **Tarjeta de memoria**

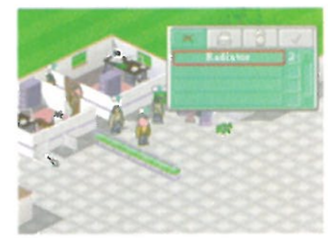
Establece las bases

• Convertir tu pequeño ambulatorio en un gran Hospital General no es una cuestión de suerte, aunque un poco de suerte nunca viene mal. Lo que necesitas son dos dedos de frente, algunas salas para especialidades y un montón de plantas de interior...



▲ Lo primero que debes hacer es crear una sala para que tus médicos puedan poner en práctica sus conocimientos. Es muy simple. Deberías montar dos habitaciones a la vez y nada más empezar el juego, tendrás pacientes de inmediato. Elige tu doctor de los que se te ofrecen en la lista.

► El espacio de la recepcionista es lo siguiente que deberías levantar ya que necesitas que alguien atienda a tus pacientes cuando lleguen. Escoge a la recepcionista y decora el lugar con algunas plantas.



▲ Mientras los pacientes esperan, se quejarán del frío que hace. Instala calefacción central y pon algunos bancos más.



▲ Tan pronto como hayas levantado la sala de medicina general tendrás pacientes haciendo cola. Será mejor que pongas unos bancos o se morirán. Es broma.



▲ Vale la pena que adquieras una máquina de bebidas para aligerar la espera de los pacientes. Además obtendrás un dinerillo extra.

Más viejo que la tos

• Vale, ya tienes los elementos básicos colocados. Has contratado al personal y todos los departamentos del hospital están dispuestos y listos para empezar a funcionar pero, antes de que puedas decir «Aaaaa», tu precioso y flamante edificio va a ser invadido por el enemigo más antiguo del hombre... la porquería. Las ratas serán las estrellas de esta inmunda fiesta, pero antes tendrás que hacer frente a un grave problema de basura apestosa.



▲ Como es lógico, a los pacientes no les apetece esperar en un lugar donde reina el caos y el desorden. Así que ve a tu Lista de personal y hazte con al menos dos hombres de mantenimiento para que te ayuden, aunque tres podrían solucionarte la papeleta mucho mejor. Cuando lo tengas todo controlado, sitúalos cerca de los consultorios de medicina general y las salas de espera, ya que éstas son las zonas en las que se acumula más basura.



▲ Llegados a este punto, los pacientes empezarán a pasearse por ahí con unas caritas amarillas encima de la cabeza. Esto puede significar que o están contentos (carita de felicidad), o están tristes (carita de pena) o están enfermos (ejem, carita de enfermo). Si llevan esta última, pronto empezarán a vomitar. Obviamente, esto no es muy positivo, así que ¿cómo lo vas a remediar?

▼ Existen varias formas de detener esta desagradable reacción. Puedes aumentar el número de salas de tratamiento. O puedes ir al menú de finanzas y jugar con la calefacción (en el dibujo). No olvides que cada grado centígrado extra te cuesta un dinerillo. También puedes ir a la pantalla de Investigación y empezar a buscar nuevas y mejores formas de curar a tus pacientes.



¿Qué? ¿Un chiste sobre la Seguridad Social? No, no tengo tiempo para esas tonterías. Hay que reemplazar algunos de los radiadores de la Sala 3...

Theme Hospital ha sido una verdadera prueba de valor para la compañía Bullfrog. ¿Un juego que consiste en construir y mantener tu propio hospital? Ejem. Aquí también se ha puesto a prueba el talento de Bullfrog para convertir este asunto en algo bastante divertido.

Pero no deberíamos dudar de su capacidad para superar retos de este tipo. Después de inventar el género con *Populous* y de revisarlo a fondo con el antecedente de *Hospital*, *Theme Park*, no podíamos albergar grandes dudas sobre lo bueno que esto iba a ser. Y lo es. Es muy bueno. Bastante más divertido que quedarse en cueros para ser examinado por un médico que —como el propio juego expresa perfectamente— huele peor que una col.

Diseño de interiores

Theme Hospital procede del entorno PC , pero la conversión no parece haberle sentado nada mal. Las imágenes son nítidas e impecables, incluye las ya familiares tareas de colocación y montaje, y el sonido que producen la recepcionista, súper aburrida, y los pacientes, que empiezan a vomitar si tienes tu Hospital hecho unos zorros, resulta un perfecto acompañamiento de fondo en tu tarea de crear tu propio centro de salud.

Tu misión es bastante simple. Empiezas con un pequeño hospital (el nuestro estaba situado en Toxicity, que alentador, ¿eh?). Está desamueblado y no lo lleva nadie, así que tendrás que reclutar a unos cuantos trabajadores para que monten los consultorios de medicina general, las habitaciones de psiquiatría y diagnosis y, ejem, unas cuantas máquinas de refrescos.

El proceso de ampliación del hospital es un poco complejo y, para añadirle mayor emoción al asunto, irán surgiendo complicaciones diversas como enfermedades, terremotos, ratas, vómitos, despidos, dimisiones, urgencias y averías en la calefacción. Pronto te darás cuenta de que la vida en *Theme Hospital* no es muy normal y corriente que digamos.

Sala de control

Y menos mal, porque el juego podría haber sido bastante aburrido. Pero no, es un trabajo magnífico lleno de imaginación, aunque con un serio problema. En PC, el teclado resulta perfectamente capaz de cumplir con los numerosos comandos que se necesitan para controlar *Theme Hospital*. En la PlayStation, los controles —aunque están diseñados para funcionar conjuntamente con el Pad de Sony (que tiene menos botones)— resultan bastante incómodos y, el D-pad, frustrante hasta la desesperación, sobre todo teniendo en cuenta que todo el juego se ve desde una perspectiva isométrica.

En este juego, el Pad analógico hubiera sido de mayor utilidad, ya que te hubiera permitido realizar giros completos de 360º, en vez de tener que ajustarte a esa posición de arriba/izquierda. Claro que no es un problema que te afecte todo el tiempo, pero resulta una molestia innecesaria cuando se trata de colocar las habitaciones (sobre todo teniendo en cuenta la cantidad de salas que hay que levantar).

Este juego es como una bocanada de aire fresco para nuestra querida PlayStation. ¿Es inteligente? ¿Hace pensar? ¿Es estratégico? ¿Divertido? ¿EDUCATIVO? Probablemente sea un poco de todo. Lo cual no puede ser más que positivo. Genial. Cuidado con las ratas. PSP


PlayStation Power

Ingeniosa creación. *Theme Hospital* te tendrá ocupado durante días y días, siempre y cuando puedas soportar su sistema de control. Casi tan molesto como una infección. Hemos dicho casi.

A FAVOR	EN CONTRA
Un juego original donde los haya	Sistema de control frustrante y forzado
Muy absorbente y bien argumentado	El éxito tarda MUCHO en llegar
Inteligencia Artificial alta	A menudo te penalizan por tonterías
Imprescindible para estudiantes de medicina o enfermería	Molesto punto de vista isométrico

Puntuación 83%

Consigue un buen equipo

• El personal es tan importante como los pacientes, pero mantenerlos satisfechos no se reduce a darles un estetoscopio. No. Hay una prudente —y discreta— manera de asegurarse la motivación y la lealtad del personal. Nada como el vil metal para levantar la moral de los trabajadores.


▲Vale la pena pagar un sueldo decente a los trabajadores buenos, incluso si eso significa recortar un poco de otros presupuestos.


▲ Paga a los trabajadores lo suficiente para que no se pasen a la competencia. Entonces despide a unos cuantos de mantenimiento y unas pocas enfermeras.


▲ Dales una sala de personal a los empleados importantes, para que puedan relacionarse con sus colegas. Asegúrate de que disponen de un lavabo cerca.

Médicos y enfermeras

• ¿Qué pasa con el Dr. Kildares de *Theme Hospital*? ¿Y cómo sabes quién es bueno en qué y qué es bueno para quien? ¿Cómo?



▲ En la pantalla de personal, tienes una descripción de cada doctor que te informa sobre unas cuantas características de su personalidad. Pero para saber cuáles son sus habilidades específicas tendrás que estudiar sus iconos. Básicamente, funciona así: un bisturí significa que el doctor está especializado en cirugía y su lugar es la Sala de operaciones. El cuaderno con el test de manchas significa que el doctor es un psicoanalista y tiene que estar en la sala de psiquiatría. Y la bombilla significa que el doctor es un investigador y debe situarse en un laboratorio de investigación. Sin embargo, los médicos pueden aprender nuevas habilidades si los llevas a las Salas de formación (aunque primero debes asegurarte de que el profesor cumpla con las cualidades necesarias). También conviene recordar que hay diferentes niveles de capacidad, que van desde estudiante a doctor en medicina General o Especialista. Cuanto más alto sea el rango del médico, más exactos serán sus diagnósticos.

Análisis

Misterio, embrujos, espadones y grandes pectorales...

Gran pechonalidad

• En *Deathtrap Dungeon* puedes elegir entre dos personajes. No sabemos si su diseño es casual o intencionado, pero ambos aventureros cuentan con una anatomía pectoral «impechonante». Sin embargo, el chico parece que lleva una vestimenta más adecuada para la batalla.





◄ Fuerte y un poco lento. Este hombretón es para ti.



▲ Ligerita de ropa, rápida pero débil. Un pelín machista.

¡A armarla!

• Además de las eternas espadas que pueblan este tipo de aventuras, *Deathtrap Dungeon* cuenta con un buen puñado de otro tipo de armas.





▲ Si no tienes reparos, prueba a lanzarle una bomba a ese tipo de sangre verde.



▲ Un lanzallamas. No es que sea muy medieval, pero siempre va bien.

◄ Y si falla todo lo demás, puedes volver al viejo sistema del tajo con la espada.

Deathtrap Dungeon

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **In-house**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

¿Un clon de *Tomb Raider*? Está claro que *Deathtrap Dungeon* pretende ser las aventuras de la señorita Croft, tercera parte.

No hay duda de que *Deathtrap Dungeon* es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas en los que podías elegir el argumento a seguir y te pasabas la mitad del tiempo pululando entre las páginas. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando, eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.

En el fondo, se trata de caminar por un entorno de mazmorras (en un estilo más que parecido al de *Tomb Raider*) y despacharte a gusto con Orcos, Trasgos, Trolls y otras criaturejas de factura semejante, al tiempo que te encargas de la típica rutina de accionar palancas que abren puertas. De vez en cuando, la acción que lleva a cabo tu personaje se interrumpe de forma repentina para dar paso a una escena de vídeo en la que sucede «algo» en otro lugar. Su objetivo es ayudarte a averiguar para qué sirve cada palanca o conseguir las pistas que conducen a zonas secretas.

Los niveles de *Tomb Raider* deparaban sorpresa tras sorpresa, tanto en lo que se refiere a su diseño como a su enormidad. Sin





¡Lucha, lucha!

Tienes un botón de ataque, pero si utilizas la espada, la dirección que presiones en el D-pad modifica exactamente el tajo que hagas.

Monstruario

• ¡Monstruos, queremos monstruos! Grandes masas amorfas de colmillos, gelatina babosa, pobre higiene personal y psiques asesinas. Por suerte, *Deathtrap Dungeon* no nos decepciona en este aspecto. Sí, ya sé que los Orcos y los Trasgos no son nada del otro mundo, pero las arañas escupidoras gigantes y las mujeres hydra rastreras compensan de sobras. Según las últimas noticias de qué disponemos, en más de una ocasión, para acabar con uno de estos monstruos deberás cortarlo a pedacitos y repartir sus restos sangrantes por todos los rincones de la mazmorra.



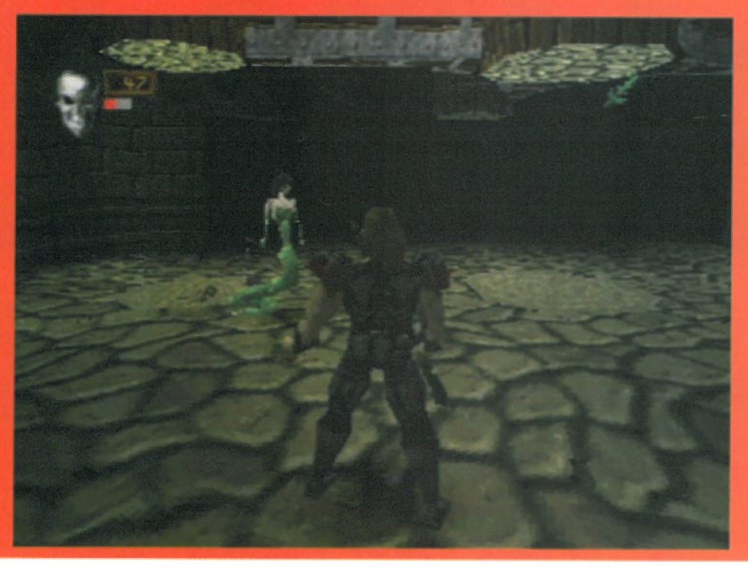
▲ Un Trasgo no supone un gran problema a no ser que vayas armado con una ballesta.



▲ Estas arañas gigantes de picada mortal tienen la fea costumbre de escupir veneno verde desde lejos.



▲ Un Orco. Estos bichejos veloces se empeñan en aparecer con un salto desde detrás de los muros. Y también tienen la fea costumbre de apuntar con sus espadas a tus partes más íntimas.





▲ Las chicas ligeritas de ropa armadas con una espada son un hueso duro de roer en este juego. Un buen tajo, y a otra cosa, mariposa.

◀ Hydra. Si le golpeas con esa bola de pinchos atada a una cadena podrás hacerle daño sin acercarte. No creas que esa cola les hace ser más lentas.

embargo, *Deathtrap Dungeon* no ofrece más que cortos y esporádicos brotes de acción. Para asegurarse de que la aventura no pierde al menos el interés de un buen desafío (ya te darás cuenta de que es durísimo), los enemigos son más peliagudos de lo normal, y la presencia de potenciadores es prácticamente testimonial. Si empiezas un nivel con poca energía, lo tienes bastante mal para completarlo. La cosa empeora si tienes en cuenta que, además, sólo puedes guardar una posición de la partida en toda una tarjeta de memoria.

Cámara confusa

Los gráficos de *Deathtrap Dungeon* son atractivos (aunque demasiado contundentes), pero el sistema de cámara en 3-D hace que el manejo del juego sea más complicado de lo que debería. Nunca sabes cómo va a reaccionar la cámara. Por ejemplo, en un momento dado empiezas a luchar contra un orco. Acto seguido avanzas un paso y sin comerlo ni beberlo el enfoque cambia radicalmente de forma que te resulta imposible adivinar lo que estás haciendo. El asunto no sería tan grave si al menos los enemigos no aparecieran tras el recodo más inesperado.

Demasiado sencillo

Tras un proceso de desarrollo casi eterno, *Deathtrap Dungeon* no parece un juego bien acabado. Cuando consiguieron colocar todos los gráficos ya no quedaba tiempo para tratar los aspectos del juego. No vamos a negar que es entretenido, sobre todo para los incondicionales de *Dragones y Mazmorras*, pero esperábamos algo mejor. PSP



Una aventura medianamente decente situada en un mundo de gráficos extraordinarios. Sin embargo, resulta inevitable comentar que *Tomb Raider* es tan bueno por sus gráficos como por su jugabilidad.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Gráficos sublimes	− Diseño de niveles «inacabado»
+ Efectos de luz brillantes	− Cámara poco fiable
+ Dificultad aceptable	− Niveles cortos
+ Monstruos originales y sangre a raudales	− Técnica de lucha frustrante

Puntuación 70%

No te a-palanques

El rato que no pases despedazando monstruitos, seguro que estarás accionando palancas que resuelven ciertos rompecabezas. La mayoría de las veces, cuando das con un interruptor o una palanca aparecerá una escena de vídeo para mostrarte lo que acabas de hacer. Menos mal, porque en más de una ocasión el efecto conseguido se sitúa a kilómetros de la palanca que lo activa.





◀◀ Primero debes buscar el interruptor. Y para llegar hasta él deberás matar a alguien.



◀ Mira bien la escena de vídeo y reza para que puedas encontrar lo que sea que hayas conseguido al activar el interruptor.

Vive la emoción del deporte de la canasta

ACCIÓN A RAUDALES


▲ Al más puro estilo Kareem Abdul Jabar.
▲ Imagínate en movimiento.
▲ La vista cenital del poderoso mate. ¡Genial!
▲ Prepárate para alucinar en colores con los alleyhoops.

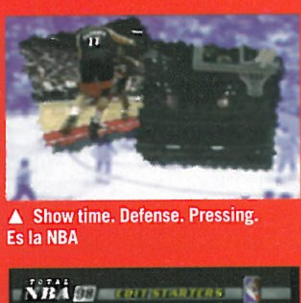
Total NBA '98

Disponible: **Mayo**
Precio: **6.990 pesetas**
Jugadores: **1-8**
Editor: **Sony**
Fabricante: **Sony América**
Distribuidor: **Sony**
Compatible con:
Pad analógico/Tarjeta de memoria

ESPECTÁCULO A LA AMERICANA

● Una de las mejoras más sustanciales que ha sufrido esta tercera entrega es la infinidad de machaques y tiros a canasta existente. Molinos a una o dos manos, pelotas por debajo de las piernas, ganchos desde todas las posiciones, *alleyhoop* fáciles de realizar, etc. Aquí te mostramos un pequeño avance.


▲Cuidadín con los tapones. Son muy fáciles de hacer.


▲ Show time. Defense. Pressing. Es la NBA


▶Nuestro querido amigo M.J. siempre está ausente. Él se lo pierde.

La fiebre baloncestística continúa en el mundo de la consola gris. Pero no te vayas a creer que éste es un programa de PlayStation cualquiera.

Si por motivos de espacio y tiempo no pudimos incluir en el número 12 de *Play-Station Power* (en nuestra comparativa de baloncesto) la tercera entrega de una de las más aclamadas sagas, y de más calidad, del cada vez más prolífico mundo del baloncesto para PlayStation, ahora la ocasión bien lo merece y la verdad es que este juego se ha ganado un espacio propio.

Si el primero de la serie está considerado el mejor simulador que ha visto la luz en la consola gris de Sony, su segunda parte (a pesar de tener un acabado gráfico increíble) decepcionó un poco al respetable por la poca diversión que aportaba, así como por la confusión en que nos sumía en algunos momentos del partido.

Pero los chicos de Sony América no se han dado por vencidos y se han puesto manos a la obra con la intención de subsanar algunos de los fallos del pasado. Aunque su objetivo no ha obtenido el súper éxito que a todos nos hubiera gustado, no se puede negar que *Total NBA '98* es uno de los mejores juegos de baloncesto para PlayStation.

Se han incluido montones de cambios con respecto a sus antecesores. En el campo gráfico, los jugadores tienen un mejor acabado, así como animaciones nuevas tales como pedir el balón, celebrar de diversas maneras la consecución de las canastas o quedarse colgados del aro durante algunos segundos. Estos jugadores se mueven con una increíble rapidez y una exquisita fluidez por la cancha. Estos elementos unidos a los maravillosos, sorprendentes y espectaculares tiros a canasta convierten este CD en una caja de sorpresas que parece no tener fondo. Aunque en algunos instantes del encuentro pierdas de vista la pelota (como sucede en todos los simuladores de baloncesto), este aspecto no es tan insufrible como en su predecesor y su jugabilidad te hará olvidar algún que otro pequeño fallo de este estilo.

Parece que los fabricantes de esta maravilla han optado por crear un juego total donde no sólo te divertirás atacando, sino que la defensa también te proporcionará emociones a go-go. Y ¿cómo lo han conseguido? Aumentando la capacidad taponadora de los jugadores. Esta característica que en un principio te dejará boquiabierto, se volverá pesada a medida que vayas profundizando en el juego. Una lástima.

Por lo demás, *Total NBA '98* es un título necesario para los amantes del baloncesto con estadísticas mejoradas, una opción de crear jugadores más completa que nunca, la posibilidad de crear tu propio *draft* y con la excelente visibilidad que te ofrecen sus perfectas e innumerables cámaras.

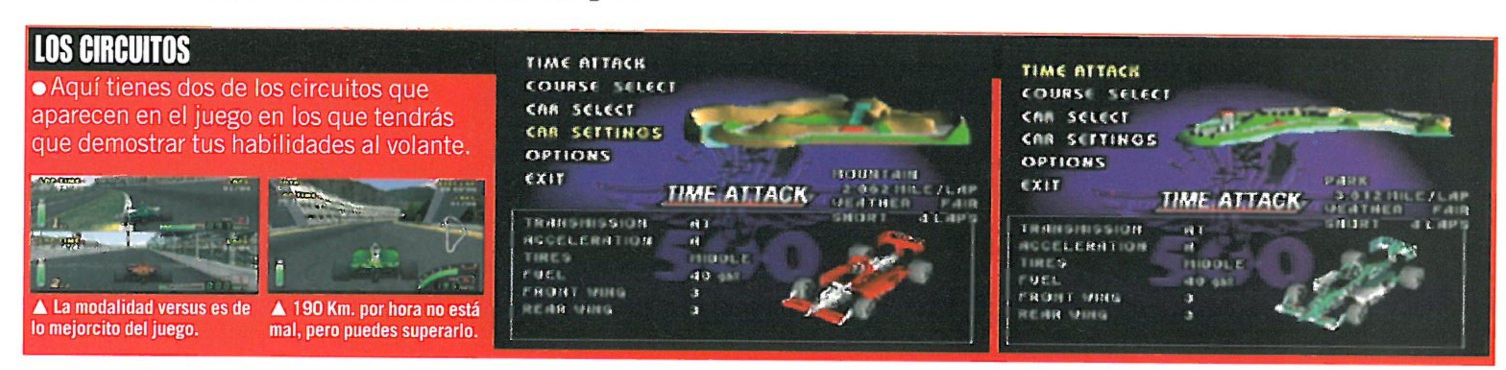
No es perfecto pero se acerca a lo que siempre soñaste. PSP


PlayStation Power

No se trata del juego definitivo, pero su excelente manejo, sus maravillosos gráficos, sus espectaculares mates, su rapidez y su jugabilidad lo convierten en el número uno. Lástima de algún pequeño fallo.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Sus excelentes gráficos	➖ Algún que otro barullo (pero pocos)
➕ Su jugabilidad	➖ Demasiados tapones
➕ Su adictividad	
➕ Su espectacularidad	
➕ La NBA	

Puntuación 90%



LOS CIRCUITOS

● Aquí tienes dos de los circuitos que aparecen en el juego en los que tendrás que demostrar tus habilidades al volante.

▲ La modalidad versus es de lo mejorcito del juego.

▲ 190 Km. por hora no está mal, pero puedes superarlo.

Indy 500

Disponible: **Mayo**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-8**
Editor: **JVC**

Fabricante: **Tomy**
Distribuidor: **Virgin Interactive**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación?

Ni la radio, ni la televisión, ni la prensa escrita parecen demasiado interesadas en introducir la Fórmula Indy en el viejo continente. Sólo la PlayStation y su increíble poder de persuasión está dispuesta a familiarizar a todos los hogares europeos con este deporte genuinamente americano. Su empeño ha dado sus frutos: el excelente *Newman Haas Racing* y este excelente simulador.

Indy 500 es un buen simulador, con excelentes gráficos (tanto en el campo de los coches como en el de la generación de decorados). Ofrece una más que lograda sensación de velocidad y todos los elementos que te puedes encontrar en el «fregao» de una carrera (las inclemencias del tiempo, algún que otro contrincante con malas ideas, etc). Pero este producto de Tomy se resiente demasiado de su falta de opciones. Sólo puedes escoger entre tres circuitos diferentes (en *NHR* hay un total de 11). Los coches que ponen a tu disposición son cuatro (16 en el caso de *NHR*, que además incluye los nombres de los corredores) y en lo que a la carrera se refiere, sólo dispondrás de tres puntos de vista, frente a los cinco que te ofrece *NHR*. Esto mismo te sucederá a la hora de modificar los prototipos y las carreras, ya que lo pequeñas y poco cuidadas que son en *Indy 500* te hará echar de menos la cantidad y calidad de opciones que aparecen en *NHR*. Si las repeticiones en el programa de Psygnosis te permiten visualizar la carrera desde múltiples puntos de vista y tú las controlas, en este CD de Tomy sólo se trata de unas cuantas tomas extraídas de la carrera en la que tú ni pinchas ni cortas.

Todas las comparaciones son odiosas pero en este caso están más que justificadas tratándose como se trata de juegos que abordan la misma temática y que salen al mercado casi al mismo tiempo. *Indy 500* es un buen juego de carreras pero se queda corto ante la calidad de otros títulos del género. PSP



▲ Pero, ¿dónde vas pajarillo?


PlayStation Power

Otro juego más para que te familiarices con la Fórmula Indy. Si estuviera solo en el mercado sería una maravilla, pero al lado de *Newman Haas Racing*, F1 y demás, se queda un poco pobre.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ La velocidad	➖ La escasez de opciones
➕ La corrección de los gráficos	➖ La corrección de los gráficos
➕ El modo dos jugadores, aunque anticuado no está mal del todo	➖ Su aspecto anticuado

Puntuación 78%

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO....

● Cuenta la leyenda que allá por el año 1909 empezaron unas carreras en el circuito oval de Indianápolis. Los bólidos que las recorrían llegaban a alcanzar los 370 km/h. Esta carrera se instauró de forma contundente en el mercado americano y ellos (los yanquis) la consideran la carrera más rápida y emocionante del planeta.



▲ La Fórmula Indy empezó aquí, en Indianápolis.

▲ Son pocas las diferencias entre la Fórmula 1 y la Fórmula Indy.

Análisis

Si no te convenció Cool Boarders 2...

Snow Racer

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Ocean**

Fabricante: **Power and Magic Developer**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con:
Tarjeta de memoria





▲ Como puedes comprobar, el potente motor de gráficos es capaz de simular paisajes con una increíble y nítida sensación de lejanía.

Ya sabemos que la temporada de esquí ha finalizado en nuestro país, pero ¿qué me dices de los nostálgicos? ¿y de los que tienen la suerte de poder esquiar en verano?

C*ool Boarders 2* ha conseguido montones de adeptos, lo cual no coloca a *Snow Racer* en una situación precisamente fácil que digamos. Y nosotros, personalmente, vamos a destapar nuestras cartas ya de entrada: *Snow Racer* no parece, ni de lejos, tan entretenido como *Cool Boarders 2*. Pero su planteamiento es lo bastante diferente para merecer que le echemos una ojeada más de cerca.

La mayor diferencia radica en que *Snow Racer* te ofrece ambas opciones: esquí y *snowboard*. Hay tres modos disponibles. El modo esquí contiene descenso, *slalom* y opciones combinadas de ambos. En *Snow Racer* las cosas no pueden ser más simples: si escoges la opción torneo, tienes que correr en tres pistas. Si consigues el máximo de puntos, lograrás el mejor puesto en el podio.

Este problema es bastante más evidente en los gráficos. Son relativamente fluidos y más o menos rápidos (a pesar de la escasa velocidad de sucesión de cuadros), pero la aparición inesperada de paisaje es atroz, ya que consigue que en el modo dos jugadores sea prácticamente imposible jugar. La jugabilidad tampoco es demasiado sustanciosa. Las secciones de esquí son, por su propia naturaleza, simples, pero las de *slalom* —que, por lo general, deberían alcanzar un mayor grado de dificultad— apenas se diferencian. Sólo hay unas cuantas banderas esparcidas por ahí, así que aparte de algunas cuantas desviaciones de poca importancia, puedes limitarte a recorrer la pista por el centro y todo irá bien. Y aún más ridículos son los pequeños círculos luminosos que el juego utiliza para indicar la situación de un nuevo emplazamiento de banderas. Parece que los fabricantes se han dedicado a eliminar cualquier rastro de desafío del juego.

¿Un poco de nieve?

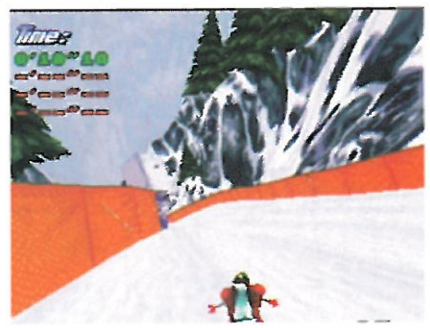
La opción de *snowboard* tampoco es lo que todos esperábamos. *Snow Racer* no saca gran provecho de las acrobacias. Ejecutar las piruetas y los combos más efectistas en *Cool Boarders 2* reporta una gran sensación de éxito. En *Snow Racer*, los fabricantes se han pasado de amables. Si, por ejemplo, intentas realizar un salto hacia atrás, todo lo que tienes que hacer es pulsar los botones adecuados y la PlayStation hace el resto por ti. Automáticamente, el juego termina el movimiento, dejándote tranquilamente de pie. Todo un detalle por su parte librarnos de cualquier riesgo, ¿no? Realizar los combos es un poco más difícil, pero también está demasiado depurado. Uno de los aspectos positivos del juego es que incluye 15 pistas más que decentes. No todas están disponibles desde el principio, con lo que tendrás que sudar tinta y recorrer el juego de cabo a rabo en busca de las posibles emociones que pueda encerrar el final. PSP

Pistas

● Cada competición consiste en tres fases. Si acabas en el tercer puesto o mejor, pasas a la siguiente y consigues una clave de acceso. Una vez conoces todas las claves de acceso, puedes desplegar cualquiera de las pistas del juego. Entonces, puedes competir contra tus amiguetes en el modo pantalla partida, o jugar tú solo.



La competición de descenso no te ha supuesto ninguna dificultad. Ahora tienes acceso a las tres pistas.



▲ Una de las primeras pistas de descenso. El esquiador de la pantalla ni siquiera se ha molestado en presentarse.



▲ Agáchate para disponerte a dar el salto que viene. Luego podrás realizar una pirueta.



Técnicamente crudo y con una jugabilidad que fracasa por completo a la hora de transmitir la diversión de estos dos clásicos deportes. Realmente no es lo que esperábamos.

A FAVOR	EN CONTRA
Muchas pistas	Poca velocidad de cuadros por segundo
	Acrobacias fáciles
	Esquí blando
	Poca diferencia entre el esquí y el *snowboard*





Vuelve Harry, el veterano plataformero...

Jefes **Endiablados chicos malos**



▲ Esquiva al enemigo y a los rayos. Después acciona el interruptor para que suba el nivel del agua y puedas matarlo.

• Lo mejor del juego son los enemigos. Parece ser que todo el esfuerzo creativo del equipo de desarrollo se ha centrado en el diseño de los imponentes monstruos. Lástima que todo lo demás no sea tan bueno.



▲ Esa mancha que se divisa a lo lejos es The Scourge, el malo más malo de todos los malos.



▲ No dejes que esa llamarada te ase. Deberás saltar de un lado para otro .



▲ Aquí tienes un subjefe. Su diseño es bastante decente, pero no es tan duro de pelar.

Pitfall 3D

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Activision**

Fabricante: **In-house**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Con sus articulaciones rechinantes y sus zapatillas, el veterano aventurero Pitfall Harry vuelve a la palestra...

Cuando *Pitfall* apareció por primera vez para Atari VCS, fue toda una novedad, original y refrescante. Todas las versiones que han ido apareciendo desde aquel entonces se han estancado en su concepción, sin aprovechar los avances tecnológicos que han tenido a su alcance. Ahora llega el turno del juego para PlayStation.

En Estados Unidos, *Pitfall Harry* es más conocido y gusta más que por estos lares, pero aquí lo tenemos de nuevo. Esta vez en un juego de plataformas en 3-D, más en la línea de *Crash Bandicoot* que en la de *Tomb Raider*.

No es que sea un mal juego, pero tampoco es como para tirarse a la calle y alabar sus cualidades a los cuatro vientos. Los gráficos son bastante confusos y, a pesar de algunos efectos de luz bastante buenos, el complicado personaje y una animación desangelada hacen que se eche de menos la frescura de *Crash*.

Pero lo peor de todo es su jugabilidad lineal. De vez en cuando te topas con alguna senda secreta que esconde ciertos ítems, aunque en todo momento sabes hacia dónde te diriges y se pierde, por tanto, el factor sorpresa.

Si exceptuamos las enormes trampas rotantes que son realmente complicadas, el resto de desafíos resulta más bien decepcionante. No se trata más que de la consabida sucesión de fosos, parras para trepar, plataformas que se derrumban y cosas por el estilo. A todo esto, súmale un personaje que no ofrece ningún aliciente en su manejo y el resultado es una aventura carente de todo atractivo.

El único rayo de esperanza que se atisba lo encontramos en la inclusión de tres sectores con jefes inteligentes. Su desarrollo se ha llevado a cabo de forma individualizada, y para poder derrotarlos hacen falta buenas dosis de destreza, concentración y perseverancia. De hecho, si te fijaras sólo en estos enemigos, podrías llegar a la conclusión de que se trata de un título bastante entretenido. Pero en el fondo, esto no basta para sostener un juego que se empeña en sentar sus bases en técnicas del pasado. PSP



Es un título sólido y con buenas intenciones, pero su jugabilidad no está a la altura. Han fallado en el intento de crear un juego de plataformas que destaque por encima de la media.

A FAVOR	EN CONTRA
✚ Acción de plataformas sólida y predecible	⊖ Controles pobres
✚ Efectos de luz sorprendentes	⊖ Pocas opciones
✚ Buenos jefes	⊖ No ofrece nada nuevo
	⊖ Después de tan larga espera, resulta un poco decepcionante

Puntuación 61%



▲ El pobre Harry, por los suelos por culpa de uno de los típicos escorpiones de *Pitfall*. Qué dolor.



◀ Los efectos de luz son fantásticos. Fíjate en cómo la luz de esas columnas se refleja en Harry.

Wayne Gretzky '98

Disponible: **Mayo**
Precio: **13.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **GT Interactive**

Fabricante: **Midway**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
Multi-Tap

¿Otro juego de hockey sobre hielo? Cualquiera diría que los Juegos Olímpicos de invierno fueron hace poco…

No has tenido Juegos Olímpicos para, por lo menos, diez años? Si no es así, prepárate para un poco de acción en el mundo del hockey sobre hielo con *Wayne Gretzky's 3D Ice Hockey '98.*

Todo hay que decirlo. Los veteranos de Electronic Arts son los maestros del género del hockey sobre hielo. Su serie *NHL* ha dejado a todos sus contendientes tirados en la cuneta en más de una ocasión. El éxito de esta serie radica en las cuidadosas revisiones realizadas desde los viejos días de la consola de 16 bits, con una gran atención al complejo método de control así como al sistema de jugadores y de marcas de los equipos.

Wayne Gretzky's 3D Ice Hockey '98 ha aprendido mucho de los curtidos chicos de Electronic Arts. El resultado es un juego de simulación, bastante parecido en cuanto a estadísticas, que te ofrece la oportunidad de jugar partidos de liga en toda regla y de guardar los datos sobre el éxito de tu equipo o de tus jugadores favoritos.

Golpe súbito

Para los menos entusiastas de este deporte cabe la posibilidad de jugar en modo arcade y multijugador. Eso te ofrece una buena diversión cuando has efectuado una campaña con gran esfuerzo y sudor. A esto hay que añadir controles intuitivos y una velocidad de juego que acelerará tus pulsaciones. *Wayne Gretzky's 3D Ice Hockey '98* es muy divertido.

Sin embargo, no te incita demasiado a jugar con un planteamiento táctico de tocar y disparar, lo que a menudo resulta más rentable que si aplicas una táctica de juego más conservadora. Esto puede resultar en partidos muy repetitivos que frustran las posibilidades gráficas del juego.

La presentación es excelente y lo mismo podemos decir de sus efectos de sonido y de los limitados comentarios. Todos esos factores combinados con una jugabilidad llevadera hacen que éste sea un juego entretenido. El Sr. Gretzky no se ha equivocado al prestar su nombre a este juego. PSP

«Wayne Gretzky's 3D Ice Hockey '98 ha aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas»

PlayStation Power

***Wayne Gretzky's 3D Ice Hockey '98* no te volverá loco, pero no deja de ser un juego de hockey bastante entretenido.**

A FAVOR	EN CONTRA
Buenos sonidos del público	Los partidos no se diferencian mucho entre sí
Jugabilidad rápida y fácil	Demasiado fácil para mantener su atractivo
Muy buenas prestaciones que añaden adictividad	A veces es un poco confuso
Muy bueno para jugar en compañía	

Puntuación 65%



◄Todos los equipos tienen la manía de celebrar sus goles deslizándose sobre un solo patín. ¡Qué destreza!

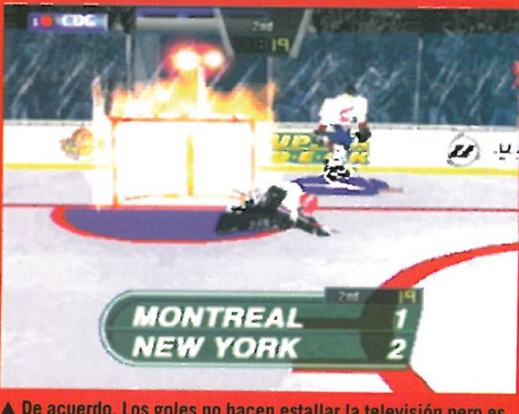
◄◄ Para que no pierdas de vista el disco, éste va dejando una marca por donde se mueve.

¡Toma eso!

Tus jugadores no arrastran los pies y la pista está muy bien ejecutada. Buen trabajo.

Como el hockey sobre hielo de verdad

• *Wayne Gretzky's 3D Ice Hockey '98* tiene un montón de detalles y toques que emulan al hockey de verdad. Eso prueba que hay alguien que sí sigue este deporte, aunque sólo sean los programadores.





▲ De acuerdo. Los goles no hacen estallar la televisión pero es más agradable cuando lanzas un cañonazo al fondo de la red. Quizá deberían ser así en la vida real.



▲ El calendario de partidos da un toque de elegancia.



▲ Así es tu equipo. Ahora ya los conoces.



▲ La repetición te permite revivir los momentos de gloria.

Análisis

Participa de las aventuras de los hermanos Dalton

Las pantallas de bonus, ¿lo mejor?

● En *Lucky Luke*, una de las cosas más interesantes que podrás encontrar son las pantallas de *bonus* que aparecerán una vez finalizada una fase y que te proporcionarán dinero para poder comprar códigos y vidas extra. Aquí va una pequeña muestra:



▲ Intercambiar golpes sigue siendo cosa de machos.



◄ Hazle tragar todos los troncos, chaval.

Lucky Luke

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1**
Editor: **Ocean**

Fabricante: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames Ibérica**

El cómic se convierte en el nuevo héroe de la función. Pero tranquilo no se trata de otro Iznogoud

El lejano Oeste es una auténtica y constante aventura.» Si hacemos caso a esta frase digna del mismísimo John Ford, qué no diremos de Lucky Luke, el vaquero más intrépido del *far-west* que, a lomos de Jolly Jumper, llenó miles de páginas gracias a la imaginación de los franceses Goscinny y Morris. La también francesa Infogrames (conocida por el maravilloso *V-Rally*) es la encargada de confirmar nuestra primera sentencia, así como de situar a nuestro héroe en un sin fin de contratiempos, en los que este delgaducho y antaño fumador empedernido deberá ingeniárselas para cazar a los malévolos hermanos Dalton, eso sí, con tu inestimable ayuda.

Las primeras imágenes que asomarán por tu televisor no serán otras que las excelentes intros animadas y dobladas al castellano. Pero no te engañes porque estas fantásticas animaciones nada tienen que ver con lo que viene después.

Lucky Luke es un juego que utiliza personajes creados por medio de polígonos que se mueven por escenarios en completo 2-D. Esta característica no es una pega si se tiene en cuenta que excelentes juegos como *Abbe's Oddysee* y *Crash Bandicoot* han sabido llevarse el gato al agua ante tal dimensión. El problema de este CD es que a las pantallas de las plataformas, que ocupan bastante lugar, les falta tensión y algún que otro *puzzle* que resolver. Por esto te aburrirás un poco en este tipo de pantallas.

Tus primeros pasos te llevarán a través de unas pantallas (las plataformeras) que te pueden sonar bastante y que tienen un regusto a Gameboy y a SNES. No en vano su creadora fue la propia Infogrames. Poco a poco, irás distanciándote de esta metodología de juego para adentrarte en una más que variopinta muestra de pantallas. Aquí es donde *Lucky Luke* hace gala de su gran potencial: la variedad. En este CD, podrás montar a caballo saltando peligros mientras persigues un tren, jugar a tenis con un enemigo que te lanzará troncos de árbol, conducir una vagoneta a través de una peligrosísima mina abandonada, y un montón de fases más que hasta llegar a 14 —sin contar las de *bonus*— completan el juego.

Éste es el aspecto más remarcable de *Lucky Luke*. Lástima que muchas de estas pantallas adolecen del mismo mal que las de plataformas: la falta de tensión. PSP





▲ Un poco de rollo en perfecto castellano te permitirá empezar cada fase completamente orientado.



◄ Obstáculos a go-go en la segunda fase del juego.

▼ Repiquetea los botones si quieres superar la prueba.



PlayStation Power

Si este CD estuviera repleto de peligros y dificultades, y sus gráficos (aunque buenos) no tuvieran un aspecto tan anticuado, otro gallo cantaría. Si su manejo fuese un poco más sencillo, sería ideal para los más pequeños.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Muchas y variadas fases	⊖ Le falta mucha tensión
⊕ Los personajes	⊖ Gráficos anticuados
⊕ El apartado sonoro	⊖ El desarrollo en algunas fases es aburridillo
⊕ Todo en castellano	

Puntuación 68%





▲ El tenderete de contraseñas y de vidas extras.

Micro Machines V3

Disponible: Sí
Precio: 4.490 pesetas
Jugadores: 1-8
Editor: Codemasters
Fabricante: In-house
Distribuidor: Infogrames
Compatible con: Tarjeta de memoria

Corretea por mesas de billar, sobre encimeras y por el jardín. Sólo puede tratarse de *Micro Machines* y la excelente actualización en 3-D para PlayStation, *V3*. ¡Ya está disponible en la línea Platinum! A comprar...

Hace mucho tiempo, un miembro de Codemasters tuvo una visión inspirada por unos juguetes pequeños y veloces. El resultado final fue un estrafalario e imaginativo título multijugador de carreras de enorme éxito.

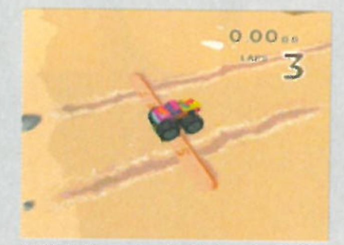
La longevidad de *Micro Machines* en el mercado del videojuego da fe de su jugabilidad ganadora: un manejo suave, espléndido movimiento de la pista, posibilidad de juego táctico y magníficas batallas multijugador.

MMV3 te embarca en una alegre excursión de destrucción cómica a través de playas, restaurantes, jardines y cocinas. No hay nada amoral aquí, sólo un viaje mono e inofensivo por un mundo descomunal, en el que las baguettes se extienden a modo de puentes. También se apunta un tanto por su gran número de circuitos (30, de los cuales 26 se pueden seleccionar desde el principio).

Esta versión *V3*, que mantiene toda la jugabilidad de los viejos clásicos, ha pasado por una revisión gráfica, siendo modelado totalmente en 3-D, con una cámara que durante la partida hace panorámicas y aproximaciones mientras haces chirriar las ruedas por los circuitos.

El ambiente aún se vuelve más frenético en *MMV3* debido a la entrada en escena, por primera vez, de armamento. Debes evitar las manchas de productos químicos del suelo, que te harán arder si pasas por encima. Además de misiles y minas, también puedes lanzar por ahí a los rivales mediante mazos y tenazas montados en tu capó, o activar campos de fuerza para sacar de en medio a los otros coches a base de empujones.

En resumen, el mejor juego multijugador disponible para PlayStation y a un precio de saldo. Una oferta que no te puedes perder. PSP



▲ Mira. Un cochecito. Sobre el palo de un caramelo. En la playa. Bueno, ¿eh?



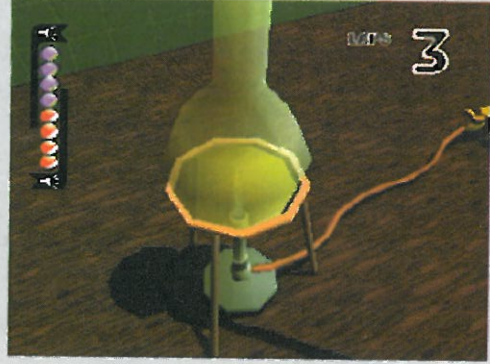
▲ ¡Qué guay! Una rampa hecha con queso que te hace volar sobre un paquete de cereales. ¿Dónde sino en *Micro Machines*?



▲ Corre entre guisantes, zanahorias y candelabros. Y cuidado con el móvil.



▲ La cámara abre el plano sobre uno de los decorados más grandes (e impresionantes).



▲ Este enorme mechero Bunsen se enciende a mitad de la partida. Es genial.



▲ El símbolo central superior te indica los potenciadores que has conseguido hasta ahora.



El mejor título multijugador de PlayStation y un juego de carreras enorme y técnicamente impresionante. ¿Tienes un Multi-Tap? Date el gustazo con esta ganga de 4.490 pesetas.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Diversión multijugador de primera	⊖ Su aspecto es un poco «infantil» para los fans incondicionales de las carreras
⊕ Pistas locas e imaginativas	
⊕ Y las hay a montones	
⊕ Mucha variedad	
⊕ Sólo vale 4.490 pesetas	

Puntuación 88%

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 5.100 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.995 ptas. Resto del mundo: 10.150 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

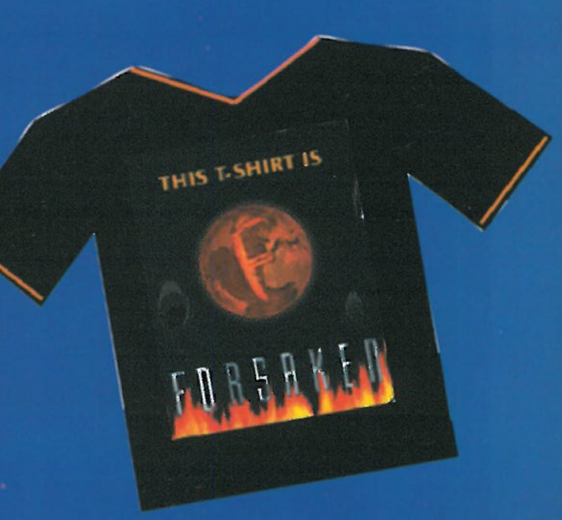




Recorte por aquí

ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de 20 JUEGOS FORSAKEN y 20 CAMISETAS, de Acclaim (New Software Center)



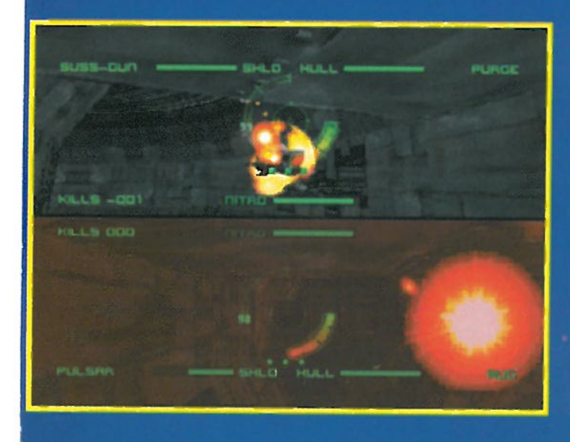






Consigue uno de estos 20 juegos (en castellano) y 20 camisetas y conviértete en uno de los más peligrosos mercenarios de la galaxia. Combate contra cazadores de recompensas y robots-centinela que vigilan nuestro sistema después de una catástrofe. ¡El planeta está condenado... La Tierra se ha declarado Forsaken!

Sorteo el 26 de agosto de 1998







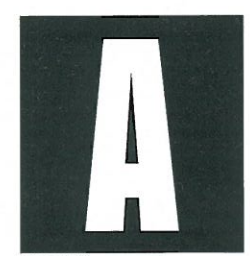
A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Golf 2
Arcadia • 7.990 ptas. • Golf
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.
Puntuación 90%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer Club Edition
Arcadia • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 50%

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Psygnosis• 8.490 ptas.• Simulador de fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS* y *Actua 2*.
Puntuación 50%

adidas Power Soccer Int '97
Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 40%

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'emup*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 7

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 50%

Alien Trilogy



New Software Center • 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alone in the Dark
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 60%

Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Assault Rigs
Centro Mail• 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
Puntuación 60%

Auto Destruct
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavía! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.
Puntuación 50%

Ayrton Senna Kart Duel



Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 70%



Ballblazer Champions
Erbe • 8.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 60%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Black Dawn
Virgin • 3.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.
Puntuación 70%

Blast Chamber
Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas

PlayStation Power ¡Genial!

Actua Soccer 2 90%

Arcadia • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol

¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.



Cool Boarders 2 90%

Sony • 7.990 ptas. • Carreras

El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.

dos

y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 60%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



***Beat 'em up* • 7.990 ptas. • Virgin •**
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en su *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%0%

Break Point Tennis
Centro Mail • 7.490 ptas. •
Tenis
¿Alguien quiere tenis?
Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis en 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa— , pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 70%

Broken Sword
Sony • 6.490 ptas. •
Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

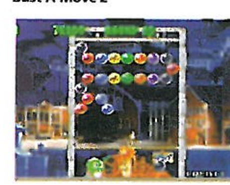
Broken Sword 2



Sony • 7.990 ptas. • Aventura
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Burning Road
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 60%

Bust-A-Move 2



New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

PlayStation Power Súper ventas

**¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail.
Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos.
Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.**



AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII
2 Tomb Raider 2
3 Dark Omen: Warhammer
4 Riven
5 Diablo

ROMPECABEZAS
1 Bust-A-Move 3
2 Monopoly
3 Kurushi
4 Frogger
5 Super Puzzle Fighter 2

CARRERAS
1 Need for Speed III
2 Toca Touring Car
3 Moto Racer
4 Rapid Racer
5 F1 '97

ESTRATEGIA
1 Theme Hospital
2 C&C Red Alert
3 Warcraft II
4 Risk
5 Steel Reign

BEAT 'EM UP
1 Star Wars Master of Teräs Käsi
2 Bushido Blade
3 Fighting Force
4 Soul Blade
5 Dragon Ball Final Bout

SHOOT 'EM UP
1 Time Crisis
2 Duke Nukem
3 Maximum Forces
4 Dark Forces
5 Mechwarrior II

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 2
2 Skull Monkeys
3 Pandemonium 2
4 Croc
5 Crash Bandicoot (Plat.)

DEPORTIVOS
1 FIFA '98
2 Nagano
3 Cool Boarders 2
4 Power Soccer 2
5 NBA Live '98

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Star Wars Master of Teräs Käsi
2 Time Crisis
3 Final Fantasy VII
4 Crash Bandicoot 2
5 Need for Speed III

C

Castlevania
Konami • 9.490 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 80%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. •
Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

Chronicles of the Sword
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 40%

City of the Lost Children
Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Clock Tower



New Software Center• 7.990 ptas.
• Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colony Wars Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. •
Shoot 'em up
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 70%

Cool Boarders



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%



Newman Haas Racing 86%

Psygnosis/Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es F1 2.5. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.

PlayStation Power ¡Genial!

C&C: Red Alert 80%

Virgin • 3.990 ptas. • Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.

PlayStation Power ¡Genial!

Skull Monkeys 77%

Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Plataformas
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.

A-Z Clasificados



Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Doom 100%

New Software Center • 6.990 ptas. • Doom

El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.

Critical Depth



***Shoot 'em up* • 6.990 ptas. • New Software Center •**
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%

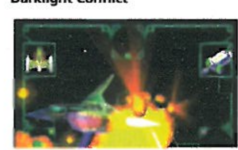
Criticom
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
Puntuación 60%

Crusader: No Remorse
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás.
Un poco repetitivo.
Puntuación 60%



D

Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 7

Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Defcon 5
Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
Puntuación 40%

Descent
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 80%

Descent 2
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

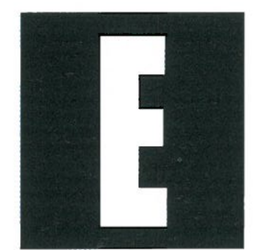
Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas.
• Clon de Doom
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation de clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%



E

Epidemic
Centro Mail • 6.490 ptas. • Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 60%

ESPN Extreme Games
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 40%

Excalibur 2555AD



Proein • 9.990 ptas. • Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 50%

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 80%

Explosive Racing
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte.
c**Puntuación 60%**



F

Fade to Black



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Felony 11-79

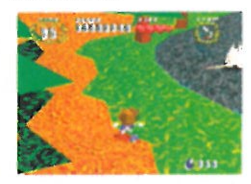


New Software Center • 7.990 ptas.
• Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

FIFA 97
Centro Mail • 7.990 ptas. • Fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rápido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 60%

Firo and Klawd
Erbe • 8.990 ptas. •
Aventuras/shoot 'em up
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 40%

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 40%

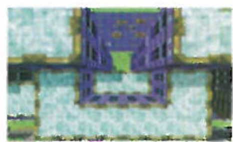
Formula 1
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 90%



G

Gex
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%

Grand Theft Auto



Crimen/acción • 9.490 ptas.
•Proein •
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. • Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció C&C y el shoot 'em up más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que G-Police.
Puntuación 90%

PlayStation Power
¡Genial!

FIFA ´98 Rumbo al mundial 91%

Electronic Arts • 7.990 pesetas
Simulador de fútbol

Como cada año ha llegado a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. El mayor espectáculo del mundo entra en escena meses antes del gran acontecimiento deportivo del año.



Formula 1 '97 90%

Sony • 8.490 ptas. • Carreras

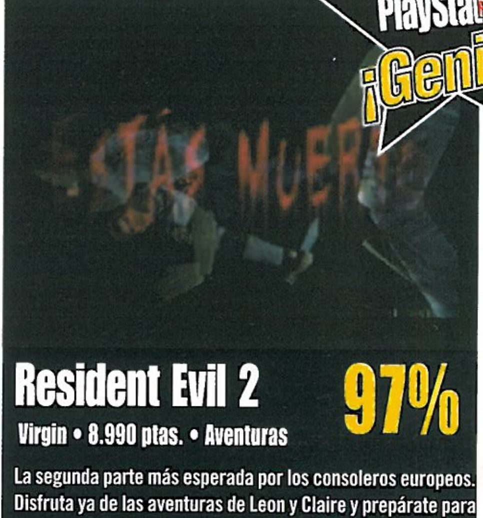
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.



Final Fantasy VII 100%

Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol

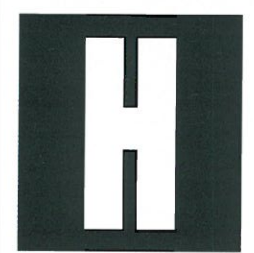
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.



Resident Evil 2 97%

Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras

La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.



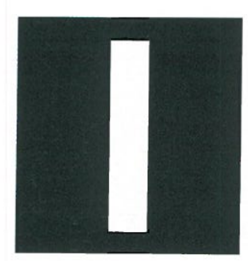
Hexen



New Software Center • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

Hardcore 4X4
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 70%

Hard Boiled
Proein • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 60%



Independence Day
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 60%

ISS Deluxe
Konami • 8.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 80%

ISS Pro

Konami • 3.900 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 90%

J

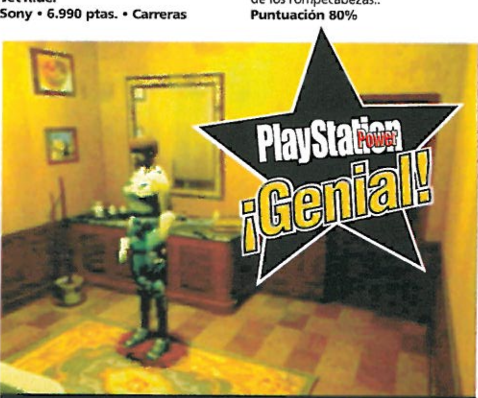
Jet Rider
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd



Iguana Games • 9.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%

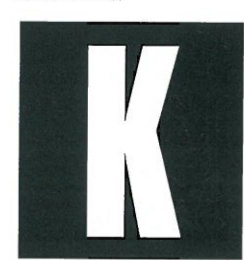
Jumping Flash 2
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 80%



Resident Evil DC 90%

Virgin • 6.990 ptas. • Aventura

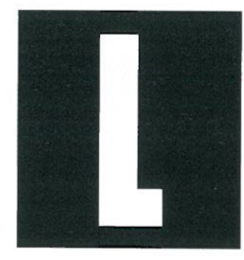
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2*! Imprescindible.



Kurushi



Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%



Legacy of Kain
Erbe • 7.990 ptas. • *Blaster*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 70%

Little Big Adventure
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 80%

Loaded



Sony • 3.990 ptas. • *Blaster*
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 50%

Lomax
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 50%

Lost Vikings 2
Iguana Games •3.900 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 80%



Magic Carpet
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 70%

Maximum Force



Pistola • 6.990 ptas. • New Software Center •
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 60%0%

MDK
Iguana Games • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

MechWarrior 2



Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 70%

MicroMachines V3
Konami • 10.900 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 80%

Motor Mash
Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. • Conducción
Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 50%



Need for Speed III 78%

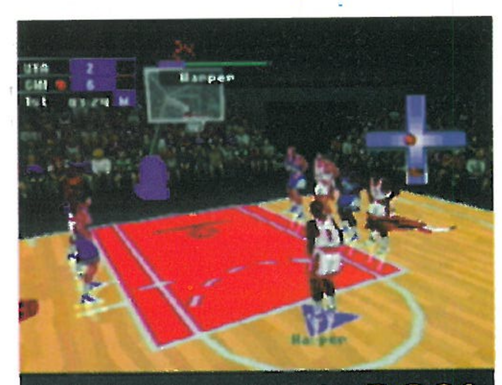
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras

La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



NBA Fastbreak '98 89%

New Software Center • 6.990 ptas. • Baloncesto

Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.

N

Namco Museum Vol 1
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 2
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 3
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 40%

Nascar Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 30%

NBA: In the Zone 2
Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Jam TE
Centro Mail • 3.990 ptas. • Baloncesto
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
Puntuación 60%

NBA Live 98
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
Puntuación 70%

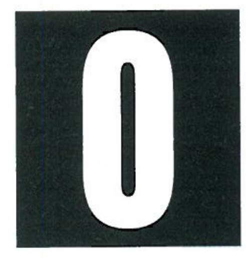
Need for Speed 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 60%

NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 50%

Nightmare Creatures
Sony •7.490 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Off World Interceptor Extreme
Iguana Games • 3.900 ptas. • Conducción/*shoot 'em up*
Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo.
La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que de la de dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.
Puntuación 40%

Olympic Soccer
Iguana Games • 7.900 ptas. • Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 60%

One



***Shoot 'em up* • 8.990 ptas. • Proein •**
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 8

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%

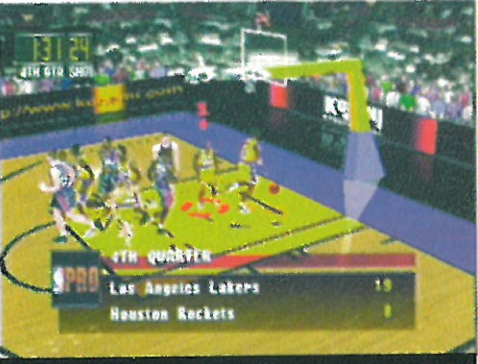


Pandemonium



Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pandemonium 2
Proein • 9.490 ptas. • Plataforma
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 50%



NBA Pro '98 83%

Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto

Crea jugadores, fíchalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.

Panzer General
Iguana Games • 9.900 ptas. • Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 50%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Penny Racers
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.
La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 1

PGA Tour 96
Iguana Games • 8.900 ptas. • Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantaloneros» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 50%

Philosoma
Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 2

Pitball
Centro Mail • 5.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 50%

PO'ed
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 40%



Cardinal Syn 93%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.



Smash Court Tennis 94%

Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis

La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.



Star Wars Masters of Teräs Käsi 86%

Virgin • 7.990 ptas. • Beat 'em up

Un increíble beat 'em up, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.

Porsche Challenge
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Pro Pinball: The Web



Centro Mail • 3.990 ptas. • Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelota se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 50%

Project Overkill



Konami • 8.900 ptas. • *Blaster*
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Project X2
Sony • 7.990 ptas. • *Blaster*
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 70%
Psychic Force



New Software Center • 8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 7

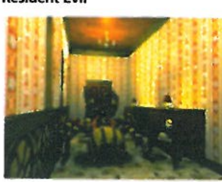
Psychic Detective
Iguana Games • 8.900 ptas. • Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 40%

R

Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Raging Skies
Centro Mail • 7.990 ptas. • Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 50%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. • Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%
Ray Storm
Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 70%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Rebel Assault 2
Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 40%

Reloaded
Arcadia • 8.990 ptas. • Plataformas
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 70%

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 90%

Revolution X
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de un *shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 2

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 7.490 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 40%
Robopit
Iguana Games • 4.900 ptas. • *Beat 'em up*
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 30%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres residentes atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

S

Sampras Extreme Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 80%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • Shoot 'em up
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Shellshock
Iguana Games • 7.900 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 30%

Shock Wave Assault
Iguana Games • 3.900 ptas. • *Shoot 'em up* espacial en 3-D
Un complicado desafío extraterres-tre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos.
Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
Puntuación 30%

SimCity 2000
Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 70%

Slam 'N' Jam
Centro Mail • 4.990 ptas. • Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 30%

Soccer '97
Centro Mail • 8.990 ptas. • Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 50%

Soul Blade
Sony • 6.490 ptas. • Beat 'em up
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 90%

Soviet Strike

Electronic Arts •3.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Space Hulk
Iguana Games • 7.900 ptas. • Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 60%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Spider
Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 60%

Spot Goes to Hollywood
Iguana Games • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 2

Starblade Alpha
Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shooter* en 3-D
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 2

Starfighter 3000
Iguana Games • 5.900 ptas. • *Blaster* en 3-D
Un *shoot 'em up* en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión



Super Puzzle Fighter 92%

Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas

Un rompecabezas loco basado en Street Fighter. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de Bust-A-Move 2. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!



Xenocracy 71%

Ubi Soft • 7.995 ptas. • Sim. espacial

Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Tekken 80%

Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D

Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!

mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburridillo.
Puntuación 50%

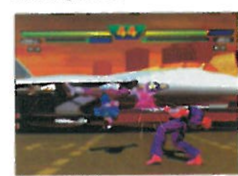
Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter: The Movie
Iguana Games • 6.900 ptas. • *Beat 'em up*
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*. Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 2

Street Fighter Alpha
Iguana Games • 3.900 ptas. • *Beat 'em up*
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 80%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas • *Beat 'em up* en 3-D •
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 30%

Striker '96
Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 30%

Strikepoint
Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 70%

Suikoden

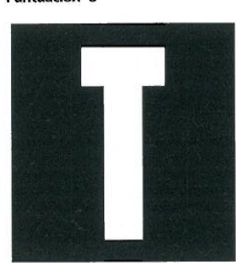


Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 70%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Swagman
Proein • 9.990 ptas. • Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 70%

Syndicate Wars
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
Puntuación 8



Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tenka



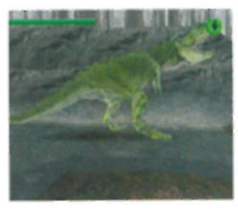
Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 80%

The Crow: City of Angels
New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 1

Theme Park
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 60%

The Lost World



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 50%

Tilt
Virgin • 3.990 ptas. • Máquina del millón
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
Puntuación 70%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

Tobal No. 1
Sony • 6.995 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

Tokyo Highway Battle



Iguana Game • 8.900 ptas. • Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 8

Total Eclipse
Iguana Games • 3.900 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Vuela por la pantalla, dispara al personal y evita estrellarte contra el paisaje; cosa difícil porque, gracias a la situación de la nave en la pantalla, éste puede surgir de la nada de repente.
Puntuación 30%

Total NBA '96

PlayStation Power ¡Genial!

Tekken 2 94%

Sony •3.990 ptas. • Lucha en 3-D

Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.



Tomb Raider 92%

Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D

Deja de leer esto y ve a comprarlo. Tomb Raider mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.



Tomb Raider 2 94%

Aventuras • 8.990 pesetas • Proein

Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.





TOCA Touring car 80%

Proein • 8.990 ptas. • Carreras

Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.



Centro Mail • 7.490 ptas. • Baloncesto
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
Puntuación 80%

Total NBA '97
Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%

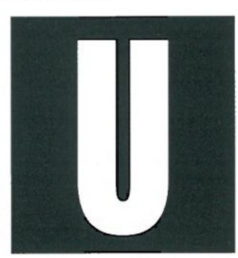
Track & Field



Iguana Games • 5.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Tunnel B1
Sony • 7.990 ptas. • *Blaster* 3-D
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
Puntuación 80%

Twisted Metal World Tour
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 80%



Ultimate Parodius Deluxe
Konami • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
Puntuación 50%

WarCraft II 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».



V-Rally
Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 9

Vandal Hearts



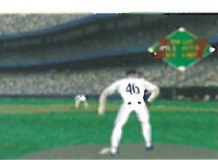
Konami • 9.490 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 80%

Victory Boxing
Iguana Games • 9.900 ptas. • Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 80%

Viewpoint
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 60%

Virtual Pool
Virgin • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 80%

VR Baseball ' 97



Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%



War Gods
New Software Center • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 40%

Warhammer
Iguana Games • 9.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Warhawk
Iguana Games • 6.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un juego bastante añejo que fue el primer *blaster* aéreo. Tiene una buena jugabilidad pero, a causa del pobre desafío que suponen los gráficos, empieza a estar un poco anticuado.
Puntuación 50%

WCW Vs The World
Proein • 8.490 ptas. • *Beat 'em up*
El juego de lucha más serio del momento. Un buen puñado de luchadores de pelo oxigenado que no para de hacer aspavientos sobre un ring en 3-D, y que son capaces de ofrecer algunos movimientos de lucha especiales (aunque cómicos).
Puntuación 70%

Williams Arcade's Greatest Hits
Sony • 7.990 ptas. • Arcade
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender*, *Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles*, *Joust*, *Sinistar* y *Defender II*.
Puntuación 60%

Wing Commander III
Centro Mail • 8.990 ptas. • Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 30%

Wipeout

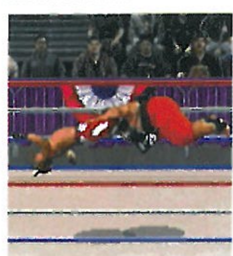


Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

World Cup Golf
Iguana Games • 7.900 ptas. • Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 40%

WWF In your House
Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda.
Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 40%

WWF Wrestlemania



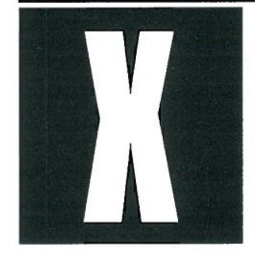
Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 50%



Total Drivin' 90%

Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Carreras

Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.



Xevious 3D/G+
Sony • 6.990 ptas. • Simulador de vuelo
Intento fallido. Un antiguo juego arcade y estrella de *Museum 2. Xevious* consta de un 3-D actualizado que en realidad ofrece poco más que el original. Han querido conservar la antigua sensación.
Puntuación 60%

X-COM: Terror from the Deep



Centro Mail • 6.990 ptas. • Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 60%

Z

Z
Sony • 6.490 ptas. • Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%

Zero Divide



Iguana Games • 7.900 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Un juego de lucha en 3-D con extraños animales globorrobóticos. La jugabilidad es confusa (ya que los luchadores no tienen apariencia humana) y las luchas a menudo degeneran en un martilleo de teclas.
Puntuación 50%





Wipeout 2097 93%

Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras

Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.


PlayStation
Power


PlayStation
Power


PlayStation
Power

NÚMERO 2 ¡YA A LA VENTA!

¡POR FIN EN ESPAÑA Y EN ESPAÑOL!

¡LA REVISTA PARA ENTUSIASTAS DE LA GUITARRA QUE REVIENTA LOS KIOSCOS DE EUROPA!



LA GUITARRA TOTALMENTE A FONDO

Transcripción de piezas maestras · Entrevistas a tus héroes de la guitarra · Grandes tutoriales para mejorar tus habilidades · Bancos de pruebas con lo último del mercado · Entrevistas con las bandas del momento · Un CD gratis con cada numero, lleno de novedades, entrevistas, secciones técnicas y mucho mas!



Dile adiós a los juegos de coches.
Llega Gran Turismo.
Un juego tan real que no parece un juego.
Más de 290 modelos de coches de las marcas más famosas del mundo, repeticiones super realistas, pantalla partida para el modo dos jugadores, infinidad de opciones...
Y además, compatible con Dual Shock, el nuevo mando analógico, con dos motores vibrantes.
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
Todo el PODER en tus MANOS
TBWA